ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЗНАНИЯ
ВИДЕНИЕ НАЯВУ
Предвестники, Знамения, Знаки Вистани
By William W. Connors

Credits
Design: William W. Connors
Editing: Mike Breault
Box Cover Art: Clyde Caldwell
Booklet Cover Art: Stephen Fabian
Interior Art: Stephen Fabian and Bob Klasnich
Tarokka Art: Stephen Fabian
Cartography: David C. Sutherland III and Dennis Kauth
Graphic Design: Roy E. Parker
Typography: Tracey Zamagne
© 1992, TSR 1079 (5)
Перевод: GEP © 2003
Boxed Set (A major rules expansion to the Realm of Terror boxed set)

ВВЕДЕНИЕ

То, что отличает Равенлофт от других ролевых кампаний, так это атмосфера и настроение. Атмосфера строится больше на театральных способностях игрока и меньше на боевых возможностей их игроков, чем в большинстве обычных AD&D игр. Это то, что делает Равенлофт тем, чем он является и делает его более трудным для ведения и игры.

Как это сделать? Это не легко. Для этого требуются дополнительные усилия, как от игрока, так и от ДМ-а.

ДМ должен проявлять дополнительную осторожность, вводя сценарии и определяя противников. Они должны быть персонализированы, иметь мотивы и, прежде всего чувство драмы или трагедии. Жизнь в демиплане страха не просто вопрос добра против зла, в котором все выкрашено в черный или белый цвет. Больше чем в любой другой ролевой игре Равенлофт имеет серые тона. Злодеи должны иметь некоторые положительные моменты, даже если они не очень значительны, а сами герои должны попадать под подозрения.

От игрока здесь требуется более реалистичные действия, чем в других ролевых играх. Например, Например, когда вервольф изо рта, которого текут слюни, выбивает дверь гостиницы и противостоит спящему персонажу, как реагирует игрок? В обычной игре игрок мог бы все взвесить, и если обстоятельства могут обернуться в его пользу, то он мог бы вскочить с мечом в руках на ноги, готовый проучить зверя, как нарушать его сон. В Равенлофте игрок должен оценить неожиданность произошедшего и ужас, связанный с таким происшествием. Любой, кто не тратит первый раунд боя на пробуждение и крик ужаса, вероятно, затеряется среди туманов и теней демиплана страха.

Конечно, существует игровая механика, встроенная в сеттинг Равенлофт, чтобы способствовать этому типу игры, - чеки страха и ужаса, к примеру. Однако как только ваша кампания пойдет вперед, вам редко придется использовать эти правила. Вы должны будете положиться на игроков, действующими в манере, соответствующей столкновению так, как оно им представляется. Поскольку каждый старается играть так, чтобы хорошо провести время, это почти всегда срабатывает.

Эта книга детализирует один из самых интересных аспектов театральной стороны Равенлофта: гадание. Когда эта механика была включена в оригинальный модуль «Равенлофт» много лет назад, она определяла сюжет того, как дальше будут развиваться события. Она предлагала ДМ-у использовать колоду карт подобно тому, как это делала цыганка в игре, предсказывая будущие события. Строя игру вокруг этого гадания авторы модуля сделали так, что независимо оттого, что предскажут карты, они скажут правду. Это было блестящим дополнением к сюжету и вдохновило на театральную игру многих игроков.

Большая часть этой книги детализирует колоду Тарокка, используемую для гаданий путешествующими Вистани. Копия этой колоды с 54-мя картами включена в коробку этого издания, давая ДМ-у замечательную возможность добавить к игре театральный эффект. Каждая из карт представлена и описана, также как история колоды и то, как их изготавливают Вистани. И, наконец, представлены способы, как использовать колоду карт при проведении приключения. Удивительно просто включить эпизод с предсказанием в любую игру, даже если ДМ и не ожидает этого.

Также в коробку этого издания включен набор из пяти дайсов. Первоначально созданные в земле Хар'Акира, эти рунные дайсы, как считают, расскажут о будущем любому, кто имеет веру услышать их. Людей, могущих это сделать немного и они очень далеко друг от друга. Но когда встречается тот, кто благословлен на то, чтобы определить их значения, дикеша (dikesha) может предложить более мудрый совет, чем совет любого мудреца.

ТАРОККА

Вистани уже давно являются мастерами в предсказании и сборе информации. Говорят, что они знают больше всех, что происходит в Равенлофте. Такие предсказания будущего делают их прорицательные силы настолько могущественными, что Вистани являются значительными противниками для многих Дарклордов земли. Правда это или нет, трудно сказать, но Вистани не обсуждают это. По какой-то причине они также редко входят в прямой конфликт с этими могущественными силами зла.

Одно из средств, которое используют в предсказании Вистани, - тарокка, или пророческие карты. Такая колода карт обычно используется многими людьми в различных домейнах Равенлофта для различных карточных игр,

некоторые из которых представлены в этой книге. Однако под тонким влиянием Вистани эти карты могут рассказать о будущем и дать ответы на многие затемненные и таинственные вопросы. В домейне Мордент есть поговорка: «Нет тайн от Тарокка», и это кажется, очень похоже на правду.

ИСТОРИЯ ТАРОККА

Происхождение колоды тарокка утеряно во времени, хотя многочисленные легенды и сказки изобилуют описаниями создания первой колоды. Вполне может быть и то, что колода появилась за пределами Равенлофта, и уже позже попала в демиплан страха. Если Вистани происходят родом не из Равенлофта, а просто мигрировали в эту землю, то вполне возможно, что карты появились вместе с ними.

Изображения на каждой из карт тарокка и их смысл традиционны. Поскольку каждая колода создается тем, кто собирается использовать ее, существует большое разнообразие, как в качестве, так и в деталях представленных изображений на картах. Лишь в нескольких случаях колода карт тарокка может быть по-настоящему использована для гадания не тем, кто создал ее. Это происходит, если колода специально предназначена тому, кому она будет подарена или же в случае смерти создателя. Тогда она переходит по наследству. В первом случае изготовитель должен быть хорошо знаком с человеком, для кого создает колоду; в последнем случае наследник должен быть единокровным родственником умершего мастера.

Как упоминалось выше, качество этих карт варьируется от колоды к колоде. Некоторые являются настоящими шедеврами, прекрасно изготовленные и стоящие огромную кучу денег. Другие сделаны небрежно и ничего не стоят. В любом случае способность карт получать информацию о будущем, гораздо более ценна, чем денежная стоимость колоды. Художественная ценность палубы вообще никак не связана с ее силой пророчества.

Считается, что самая старая из известных колод тарокка принадлежит Габриэлле Адерр, Лорду Инвидии. Говорят, что эти карты были созданы Мадам Евой, первой цыганкой Равенлофта. Они передавались от матери к дочери, пока, наконец, не попали в руки Габриэллы. Ее возможность использовать карты остается спорной. Она не может предсказать ничего, что касается Вистани или что происходит за пределами ее домейна. Но, тем не менее, во всех других областях гадания она, как предполагается, считается самой точной прорицательницей.

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ ТАРОККА

И хотя любой может сесть и изготовить колоду карт тарокка, только тот, кто принадлежит по крови Вистани, может создать пророчествующую колоду. Вообще, чем более чиста кровь, тем более точно предсказывают карты. Поэтому полукровки Вистани редко обладают тем же талантом предсказаний, как истинные цыгане.

Колода Тарокка может быть создана практически из любого доступного подходящего материала. Качество исполнения, как уже упоминалось, очень разное, так же как и количество времени, необходимого для создания.

Однако существуют два ключевых элемента для создания колоды. Первый, и наиболее важный состоит в том, что краска, используемая для создания карт, должна быть смешанна с кровью мастера. Если карты делаются для подарка, то потребуется кровь того, кому они предназначены. Точное количество крови, используемой при изготовлении, меняется, но чем больше крови, тем точнее будут предсказания.

Второй фактор, который следует учитывать – это то, что карты могут быть сделаны только под светом полной луны. Таким образом, есть только три дня в месяц, когда художник может работать. Если карты не отличаются особым изяществом, то достаточно будет двух или трех месяцев работы. Более внушительные колоды, типа той, которая принадлежит Габриэлле Адерр, могут потребовать много лет для создания. И снова, количество времени, посвященное созданию карт, кажется, влияет на точность предсказаний.

Как только карты созданы, они должны храниться в соответствии с древней традицией или они потеряют свою силу. Когда ими не пользуются, карты должны быть завернуты в шелк и лежать в деревянной шкатулке.

Если шкатулка или шелк, в котором хранится колода, когда-либо разрушаются, то карты теряют свою силу и должна быть создана новая колода. Точно так же, если одна из карт по какой-либо причине разрушается, то должна быть заменена вся колода. Незначительные повреждения от обычного использования не уменьшают пророческие силы карт.

НИЧЕЙНЫЕ КОЛОДЫ

Считается, что существуют несколько колод тарокка, которые имеют силы, но не привязаны ни к одному живому существу. И хотя их вероятно не более полудюжины, само их существование расценивается как потенциально опасное для Вистани.

СОСТАВ

В колоде тарокка 54 карты. Тридцать шесть из них разделены на 4 масти по 9 карт. Эти карты, известные как меньшая колода, представляют внутренние силы, слабости и действия людей. Каждая из четырех мастей – мечи, монеты, звезды и глифы – символизируют один тип личности. В игровых терминах AD&D это означает, что каждая масть меньшей колоды представляет один из четырех классов – воина, вора, мага и священника.

Каждая карта имеет два аспекта. Первый (или первичный) аспект детализирует цели и желания тех, кого изображают карты. Первые две масти (монеты и мечи) известны как карты смертных, и их первичные аспекты связаны с теми, кто ценит материальные стороны мира, богатство, к примеру. Эти карты имеют естественную близость к персонажам классов воина и вора.

Оставшиеся две масти, звезды и глифы называют картами тайны и отождествляют с теми, кто ищет неосязаемое, знание, к примеру. Действия и судьбы тех, кто имеют дело со знанием и силой, маги и священники, показаны на этих картах.

Далее, каждая масть привязана к одному из четырех элементов: воздуху, земле, огню или воде. Эти элементные силы, называемые вторичными аспектами, считаются менее сильными, чем первичные аспекты. Однако вторичные аспекты могут быть очень важными в предоставлении точной информации наметанному глазу Вистани.

Четыре других карты, архетипы (archetypes), привязаны к мастям в качестве хозяев масти. Таким образом, карта Мага также называется Хозяином Звезд, а карта Воина – Хозяином Мечей.

Оставшиеся 14 карт все вместе называются высшей колодой и символизируют естественные силы вселенной. Они, возможно, самые важные и могущественные карты.

КАРТЫ ФОКУСА

Когда используют колоду тарокка для получения информации относительно определенной личности, то должна быть выбрана центральная карта или карта фокуса. Эта карта часто символизирует личность, которая ищет знание или на том, в чьих интересах используется тарокка. В тех случаях, где ищется информация относительно третьего лица, то карта фокуса представляет этого индивидуума.

Выбор соответствующей карты фокуса вообще довольно прост. Предсказатель должен лишь знать о типе человека, который должен быть представлен, и выбрать карту Хозяина, которая соответствует классу персонажа. Таким образом, священник был бы представлен Хозяином Глифов, а вор – Хозяином Монет. Можно выбрать более определенную карту фокуса, используя карту, соответствующую классу и мировоззрению персонажа; это будет вскоре рассмотрено.

Иногда используются другие карты фокуса, в зависимости от природы разыскиваемой информации. Например, если с Вистани консультируются относительно лорда домейна, то было бы правильней использовать карту Дарклорда из мастерской колоды в качестве фокуса. Если информация касается истории древнего магического меча, то будет использована другая карта из высшей палубы, Артефакт.

МЕНЬШАЯ КОЛОДА

Каждая из карт в меньшей колоде тарокка имеет специальное значение, отмеченное названием карты и изображением на ней. На следующих страницах будет представлено значение каждой карты в масти и рассмотрено, что она символизирует.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Так же, как каждая из мастей в меньшей палубе связана с одним из четырех классов персонажа, так и цифра на карте имеет свое значение. Карты имеют нумерацию от единицы до девяти, и все они имеют свое мировоззрение. Они также относятся к РС и важны в понимании символики карт. Карта Мастера не имеет никакого мировоззрения, для олицетворения добра и зла, закона и хаоса относительно жизненного пути. Специфические мировоззрения карт следующие:

Единица – Хаотично-доброе
Двойка – Законно-доброе
Тройка – Нейтрально-доброе
Четверка – Законно-нейтральное
Пятерка – Истинно-нейтральное
Шестерка – Хаотично-нейтральное
Семерка – Нейтрально-злое
Восьмерка – Законно-злое
Девятка – Хаотично-злое
Мастер – Нет мировоззрения

МЕЧИ (SWORDS)

Эта масть символизирует агрессию и насилие. Это масть воина, будь он благородный паладин или низший раб-гладиатор. Она также несет власть правительств и лидеров. Когда используется для добра, она означает, что справедливость восторжествует в сражении, и что короли будут справедливыми и честными. Злые карты указывают на события, подобно зверству, садизму или на беспрепятственную агрессию военного государства. В терминах элементов эта масть символизирует землю, которая поставляет сталь, из которой сделано оружие, и камень, из которого строят замки.

Мастер (Воин) /Master (The Warrior)/: Эта карта представляет тех, кто использует силу или насилие, чтобы добиться цели или тех, кто должен вести за собой. При использовании колоды для предсказания судьбы личности, эта карта – центр фокуса любого персонажа воинского класса или чего-либо, что сильно привязано к элементному плану Земли. Эта карта изображает мечника в тяжелом, богато украшенном доспехе. Он полностью воин. Нет никакого признака человека внутри доспеха, его фигура полностью скрыта броней. Он – сила, и силу символизирует. Когда эта карта выпадает в гадании тарокка, она означает серьезный энкаунтер некоторого сорта. Будет ли этот конфликт ссорой, стычкой или полнейшей войной не открывается этой картой, но это может быть раскрыто другими картами.

Единица (Мститель) /One (The Avenger/: Эта карта близка к всем, кто имеет хаотично-доброе мировоззрение. Картинка изображает одинокого рыцаря, который держит сверкающий меч над головой. В его ногах тела многочисленных врагов, павших после тяжелой схватки. Эта карта символизирует окончательную справедливость и месть за великую обиду. Она символизирует тех, кто ведет великий поход за избавление мира от древнего зла. Эта карта также представляет странствующего рыцаря, благородного воина, который не подчиняется никакому лорду.

Двойка (Паладин) /Two (The Paladin)/: Эта карта, очевидно, связана с паладинами и другими, но только благородными воинами. Она покровительствует всем, кто владеет мечом и законно-хорош по мировоззрению. Карта изображает гордого, благородного воина, который стоит на коленях с мечом, опущенным вниз. Невидимая фигура на карте посвящает в рыцари великого воина мечом, отмечая его как целостного человека чести. Эта карта символизирует всех, кто следует всецело добру через закон и порядок. В отличие от безрассудного, бессистемного добра из предыдущей карты, это добро полагается на тщательное планирование и строгую приверженность кодексам чести и справедливой игры. В большинстве случаев она символизирует триумф добра над злом.

Тройка (Солдат) /Three (The Soldier)/: Подобно многим нейтральным картам она не так ясна и тверда в своей интерпретации других людей. Она символизирует борьбу добра против зла, но не его конечную победу. Это должно учитываться, однако эта карта не предвещает гибель, она всего лишь умалчивает ответ на вопрос о победителе. Эта карта часто означает, что результат конфликта между добром и злом трудно предсказать и что случайность будет определяющим фактором. Карта изображает мечника, стоящего перед стойкой с тремя клинками. Один черный, один белый, один серый. Мечник протягивает руку к оружию, но мы не можем сказать, какой меч он возьмет.

Четверка (Наемник) /Four (The Mercenary)/: Эта карта символизирует тех, кто использует силу и оружие для личной выгоды. Она отмечает тех, кто будет служить добру или злу, но которые следуют кодексу поведения, который отмечает их как профессиональных солдат. Это не предполагает, что индивидуум будет лжецом или предателем, совсем нет. Хотя те, кто следуют этим путем, могут служить как добру, так и злу, они чтят свои обязательства. Эта карта часто отмечает внутреннюю силу и силу духа. Она служит признаком большой выносливости и стойкости перед лицом физических бед. Эта мысль полностью отражена в изображении на карте, где показаны четыре воина, собравшихся вокруг сундука с золотом и драгоценными камнями. Их мечи подняты так, что острия клинков касаются друг друга, как будто они только что дали торжественную клятву стоять друг за друга и пройти через все, что им предстоит впереди.

Пятерка (Прислужник) /Five (The Myrmidon)/: Эта карта отмечена внезапной переменой судьбы, столь обычной в хаосе битвы. На карте изображен мужчина без доспехов, сжимающий меч, стоящий на коленях перед накатывающимся облаком тумана, из которого выходят четыре таинственные тени. Ясно видны только их четыре меча. Кто они будут, друзья или враги? Эта карта часто указывает на внезапный переворот в сражении, возможный триумф более слабого над могущественным врагом. Таким образом, она может предвещать победу над могущественным монстром, драконом или кем-нибудь подобным при помощи одной магической стрелы. Однако также часто она предсказывает гибель, крушение хитроумных планов из-за жестокой руки судьбы. Все воины нейтрального мировоззрения родственны к этой карте и ее сущности.

Шестерка (Берсерк) /Six (The Berserker)/: Эта карта изображает звериную, варварскую сторону войны. На ней показан сильный воин из какого-то северного края. Высоко над головой он держит меч, готовый сражаться. Пять других мечей пронзили его тело, нанеся фатальные раны. Однако воин не умирает, его ярость поддерживает его. Те, кто относятся к этой карте, хаотичны по своей натуре, не беспокоящиеся о добре или зле. Они рассматривают бой, как испытание и приключение. Мораль их поступков не для них. Карта часто указывает на непредвиденные последствия их поспешных действий, гнева или звериного инстинкта яростного безумия. Эта карта часто ассоциируется с ликантропами, чья звериная натура невидна, пока они не нападают.

Семерка (Скрытый Мужчина) /Seven (The Hooded Man)/: Эта карта представляет тех, кто склонен к злым поступкам через тупость или обман. Она отмечает всех нейтрально-злых воинов или тех, кто разрешает ситуацию при помощи насилия. Она также символизирует фанатизм, нетерпимость, ксенофобию (ненависть к чужакам). В этом плане, она означает тех, кто нападает на неизвестных чужаков просто из-за невежества и страха, что те могут представлять для них опасность. Таким образом, эта карта часто указывает на присутствие недавно появившихся людей, с кем придется иметь дело. Картинка изображает ужасную природу этой карты – толпу крестьян с факелами и различным импровизированным оружием, ведомых группой из семи зловещих всадников, сжимающих темные мечи высоко над головой. Их лица скрыты капюшонами так, чтобы никто не мог их рассмотреть. Невозможно сказать, цель их миссии, но естественно она не может быть чем-то хорошим или справедливым. (Прим. переводчика – Описание не соответствует изображению. На карте показан всадник в маске, сжимающий меч, к седлу которого прикреплены 7 кинжалов.)

Восьмерка (Диктатор) /Eight (The Dictator)/: Эта карта относится ко всем тех, кто несправедливо правит народами. Она отмечает деспотов и тиранов, которые правят в насилии, страхе, запугивая народ. Она также символизирует безумного генерала, ведущего свои армии в самоубийственную битву или отдающего приказ своим войскам выстоять в исключительно неблагоприятных условиях. Изображение на карте говорит относительно злого доминирования и притеснений, которые предвещает карта. Она изображает беспомощного человека, прикованного к земле четырьмя цепями. Восемь погруженных в землю мечей походят сквозь тяжелые цепи, прикрепленных к его кандалам. Эта карта говорит о тех, кто несправедливо завладел властью или узурпировал правление у законного правителя. Она часто указывает на действия зловещих армий, подобно смертельно-опасному Каргату Даркона.

Девятка (Мучитель) /Nine (The Torture)/: Изображение на этой карте говорит о бессмысленной жестокости. Девять мечей погружены в жаровню с пылающими углями. Их лезвия раскалились докрасна, они подготовлены для пытки сломанного, разбитого узника, свисающего на цепях позади жаровни. Он уже потерял свой дух; подвергание его дальнейшим пыткам означает лишь упражнение в жестокости ради злобы. Таким образом, карта предвещает приходящие страдания и беспощадную жестокость. Это знак садиста и всецело погрязшего во зле нигилиста. Она символизирует окончательное зло и власть самых черных демонов внешних планов. Ничего хорошего не предвещает эта карта. Все, кто знают тарокка, испытывают дрожь, когда эта карта появляется перед ними.

ЗВЕЗДЫ (STARS)

Эта масть символизирует желание личного могущества и контроля над тем, что не умещается в разум обычных смертных. Это масть мага, мудреца, интеллектуала. Как сила добра, она символизирует ученого, который стремится узнать как можно больше, чтобы уменьшить страдания и улучшить жизнь всех. Как сила зла, она означает достижение знаний и могущества любой ценой, не гнушаясь самыми злобными, жестокими средствами.

Элемент, связанный с этой мастью – огонь, который представляет силу магии, и ее неутолимую жажду новых источников знаний. Его природа - смешанное благословение, в один момент он дает тепло и комфорт, а в следующий - становится разрушителем всего созданного. Это имеет важное значение в интерпретации этой масти в тарокка.

Мастер (Маг) /Master (The Wizard)/: Эта карта – покровитель всех тех, кто испытывает жажду к таинственным силам и знаниям. Она представляет магов, ученых, мудрецов, интеллектуалов. На карте изображен маг, одетый в ниспадающий, широкий плащ. Тень скрывает его лицо, делая невозможным разглядеть лицо, скрывающееся под капюшоном. Его руки скрывают черные перчатки, не видно никаких следов плоти. Аура энергии окружает его, он персонифицирует магию и могущество. Эта карта – фокус для всех персонажей класса магов. Когда эта карта появляется при гадании тарокка, она означает тайну и загадки, неизвестное и сверхъестественное. Любое возникновение этой карты настораживает Вистани, говоря о присутствии скрытого знания или тайн, которые должны быть исследованы. Если они хотят добиться успеха, то этими тайнами следует овладеть.

Единица (Преобразователь) /One (The Transmuter/: Эта карта говорит о знании и информации, которые относятся скорее к состраданию и милосердию. Она предвещает появление нового открытия, которое принесет с собой большие проблемы для всех, или появление новых, неожиданных обстоятельств. Примером таких событий мог бы служить недавно исследованное магическое заклинание, которое имеет побочные, бедственные эффекты при использовании. Эта карта часто указывает на успех в выбранной задаче, но сопутствующие ему непредвиденные обстоятельства и возможный хаос. Есть те, кто видят в ней указание на недостаток предвидения и тщательного планирования, которые приведут к краткосрочной победе, но долгосрочному поражению. Также она известна тем, что предупреждает о том, что человек теряет свои первоначальные цели или ценности. Что и происходит тогда, когда простое исследование превращается в навязчивую идею. Иллюстрация на карте показывает задумавшегося мудреца, читающего книгу при свечах. Он уединился и не имеет никакого контакта с внешним миром. Он полностью сконцентрировался на книге, лежащей перед ним. Большой, в форме звезды медальон свисает на тонкой цепи с его шеи, мерцающий в свете оплывшей свечи.

Двойка (Предсказатель) /Two (The Diviner)/: Эта карта олицетворяет целительное искусство, науку и магию, которые используются только для добра. Она отмечает поиски знаний, характеризующиеся уверенным пониманием возможных разветвлений и последствий событий. Все те, кто усиленно трудятся ради улучшения человечества, найдут привлекательной эту карту. На ней изображены два мага, один стоит на коленях, держа открытым белую книгу перед стоящим компаньоном. Стоящий маг явно старше, и возможно более мудрый. На голове он носит корону, которая говорит о том, что это знатный и благородный человек. Он руководствуется, но не подчиняет себе знания, представленные в книге. Две звезды висят над ними в небе, ярко сияя светом знания, испуская тепло сострадания. Когда при гадании выпадает эта карта из колоды тарокка, это знак того, что есть жизненно важное знание, которое скорое будет получено и эта информация принесет несомненную пользу. Она также может иногда указывать на обман из жалости или безобидную ложь, но такое случается очень редко. Вообще-то говоря, эта карта символизирует истину и честность особенно среди мудрецов, пророков и т.п.

Тройка (Чародей) /Three (The Enchanter)/: Эта карта отмечает намерения ученого или мага. Она часто указывает на первоначальные неудачи и затруднения, сопровождаемые преодолением испытаний, возможной победой и просвещением. Это ясно представлено на самом изображении карты: одинокий маг, пробирающийся по узкому, сломанному мосту. Вокруг него бушует яростная буря, он сгибается против ветра, стремящегося отбросить его назад и прекратить его путь. Там впереди, в конце моста есть маленькое плато. Три ярких звезды висят над этим местом, их жар защищает его от разрушительных действий бури, предлагая убежище путешественнику. Хотя эта карта может предсказывать неудачу, и ее появление при гадании – причина для беспокойства, она также говорит о надежде, не давая страху поглотить все.

Четверка (Защитник) /Four (The Abjurer)/: Как и предыдущая карта, она говорит о намерениях и усилиях. Она не предвещает начальной неудачи, но при этом и не предполагает окончательную победу. Скорее, она указывает лишь на трудности и замешательство, которые должны быть преодолены прежде, чем можно будет достигнуть любого прогресса. Она управляет всеми способами исследований и выводами, часто равнозначными научным методам и подобным проявлениям логики. Она предупреждает, что следует избегать делать предположения, а необходимо искать абсолютное доказательство всего, прежде чем принять на веру. Она часто обращает внимание на то, что важный ключ или часть информации были пропущены в спешке в поиске обнаружения новых истин. Эта карта важна для всех, кто что-нибудь исследует, от преступлений до сверхъестественного. На карте изображена красивая волшебница, стоящая перед безупречным хрустальным шаром. От шара исходит свет, символизирующий знание и истину, освещая комнату. Позади женщины на стене висит прямоугольное знание. Оно разделено на четыре сектора, каждый из которых содержит белую звезду.

Пятерка (Элементалист) /Five (The Elementalist)/: Эта карта стоит за естественными силами космоса и средствами, которыми они оказывают влияние на человечество. Она предвещает окончательный триумф природы над всей человеческой деятельностью, но также обращает внимание на возможности человека сдерживать гнев природы и быть хозяином происходящего. Вообще она принимается, как знак некоторой элементной силы, будь то природное бедствие, внезапный дождь или стадо животных. Его значение не всегда негативно, она может также часто предвещать удачу, предсказывая обильный урожай или успешную охоту. На карте изображен маг с широко распростертыми поднятыми руками. Пять звезд формируют дугу между его ладонями, ограждая его от яркого солнца. Вокруг мага – речная долина с пышной растительностью и плавный поток, бегущий около его ног.

Шестерка (Призыватель) /Six (The Invoker)/: Изображение на этой карте темно и таинственно. Невинно-выглядящая молодая магиня стоит около стола с лежащими на нем шестью книгами. Каждый из томов закрыт и заперт, так что его содержание скрыто. Старые книги выглядят зловеще, на обложке каждой нарисована звезда. Взгляд молодой женщины задумчив. Она давно хочет открыть их и прочитать, но она встревожена тем, что может пожалеть о том, что приобретет эти запрещенные знания. В этом важность карты, она отмечает исследования в той области, которую человечество не решается исследовать. Она часто предсказывает открытие некоторых древних знаний, которые принесут зло и беды тем, кто их исследует. Эта карта часто ассоциируется с грабителями могил, поскольку они преступают границу в царствах, запретных для смертных. В игровых терминах, эта карта часто предвещает Равенлофтовский чек сил или подобную прямую конфронтацию со злыми силами, стоящими выше человечества.

Семерка (Иллюзионист) /Seven (The Illusionist)/: Эта карта говорит о лжи и обмане. Она предупреждает, что очень много скрыто даже от самых тщательных наблюдателей, и что в мире есть гораздо больше всего, чем ранее предполагалось. Она намекает на великие заговоры, тайные общества и организованные сети шпионов и осведомителей. Она также указывает на то, что информация должна быть собрана тайно. На личном уровне, она часто указывает на присутствие обманщика или предателя. Иногда она предупреждает, что карта фокуса тарокка будет обманута в своих собственных целях. На карте изображен темный, могущественно-выглядящий маг, получающий

отчет от какого-то прислужника. Они находятся около семи стоящих камней, каждый из которых отмечен звездой. Звезды слабо пылают, как будто бы они внимательно всматриваются в то, что происходит перед ними.

Восьмерка (Некромант) /Eight (The Necromancer)/: Эта карта говорит о могущественном, много знающем человеке, направившем свой острый разум к целям зла. Его великие таланты, которые могли принести много пользы человечеству, были направлены внутрь, чтобы служить только его собственному желанию могущества и знания. Изображение на карте показывает мага с накинутым капюшоном, стоящего в одиночестве на кладбище под светом полной луны. Восемь стоящих надгробных плит окружают его, каждая из них отмечена звездой. Руки скелетов высовываются из могильной земли, когда нежить начинает выкарабкиваться из своих земных гробов. Эта карта, как легко можно понять, связана со всякой нежитью. Хотя многие дилетанты предполагают, что эта карта означает смерть в будущем, такое редко имеет место. Гораздо более чаще, эта карта предупреждает относительно желания могущества, неестественного очарования или навязчивой идеи. Она указывает на жажду знаний и могущества, но не всегда ради богатства. Поскольку те, кто являются хозяевами нежити, часто кончают тем, что сами становятся носителями этого проклятия, эта карта также считается, что указывает на кого-то, кто сеет семена своего собственного разрушения, и что его собственная сила может обернуться против них самих, став причиной его гибели.

Девятка (Колдун) /Nine (The Conjurer)/: Эта карта полностью погрязла в темной магии и запретных знаниях. Она предвещает отрицание существующей истины. Все те, кто пытаются отрицать общеизвестные знания и изучают другие знания, связаны с этой картой. Она также говорит о тех, кто получает свою силу из неестественных источников, и о тех, кто имеет дела с самыми темными демонами внешних планов. Эта карта содержит специальное значение для тех, кто обращается с наиболее могущественными злыми силами. Она обычно указывает на кого-то, кто является хозяином таким злых существ, но также может указать на человека, ставшего заложником темных сил, хотя он и думает, что является их хозяином. Изображение на карте показывает элементальный план, который дает силу этой масти. Неистовая, соблазнительная волшебница стоит в центре кольца из девяти звезд. За пределами кольца бушует огонь, поглощая все в пределах видимости. Искусительница в кольце протягивает руки. Ее красота зовет, но призывающие ее объятия приглашают к смерти, поскольку огонь никому из людей не позволит достичь ее.

МОНЕТЫ (COINS)

Эта масть символизирует жадность и желание личной, материальной выгоды. Она также символ ненасытности, жажды и многих других навязчивых идей. Для добра она может указывать на накопление богатства ради милосердия или подобной причине. Для зла, она может отмечать скрягу или жадного торговца, обманывающего своих клиентов или вора, идущего в ночь. Эта масть часто ассоциируется с богатством или бедностью. Старая пословица «любовь к деньгам – корень всего зла» явно отражена в темных картах этой масти.

Элементный символ этой масти – воздух, из которого опускаются туманы, скрывающие движения вора и маскирующие личность преступников. Воздух мимолетен и неясен, оставляя человека одного без идей о могуществе, которым он обладает. Также как невидимый ветер может переворачивать суда и заваливать строения, он также может звать голосом неслышимых сирен людей, движимых погоней за золотом, и даже целые нации к избытку или разрухе.

Мастер (Вор) /Master (The Rogue)/: Эта карта представляет любого от воров и банкиров до торговцев и нищих. Все те, кто собирают деньги, кто прилагает усилия, чтобы заработать их, кто беспокоится о своем благосостоянии, могут обратиться к картам этой масти, надеясь найти ответы о своем будущем. Эта карта – карта фокуса для всех воровских классов, включая бардов и других артистов, которые зарабатывают на жизнь благодаря своему искусству. На этой карте изображена фигура, сидящая наверху башни. Его силуэт вырисовывается на фоне полной луны так, что не видно черт его лица. Он стал тенью, один наедине с ночью и тайной. Какие его намерения? Благородные или извращенные? Мы не можем этого сказать.

Единица (Благородный разбойник) /One (The Swashbuckler)/: Эта карта дружественна всем тем, кто выступил против закона ради улучшения жизни своих товарищей. Преступники, которые грабят богатых для того, чтобы поделиться с бедными найдут приятной эту карту. Обычно принимается, что она указывает на кого-то, кто признает важность денег, но кто не привязан к ним сильно. Он может вертеть ими, но не чувствовать никакого желания иметь их сам. Картинка много говорит относительно природы этой карты: стройный парень или девушка стоит перед грузным, мрачным торговцем. И хотя торговец спешит пройти мимо улыбающегося жулика, она осторожно запускает руку в его кошелек. Одна ее рука находится за спиной, из которой выпадает одна сверкающая монета в кружку нищего. Все те, кто попадают в категорию благородных преступников, могут быть представлены этой картой.

Двойка (Филантроп) /Two (The Philanthropist)/: Эта карта взывает к осознанным действиям милосердия и милостыни. Бескорыстное посвящение себя заботе о других – еще одна обычная интерпретация этой карты. Немного карт в тарокка несут такое доброе знамение. Однако есть и темная сторона в этой карте. Иногда она отмечает предоставление подарков с ложными намерениями, взяточничество и т.д. Она может символизировать что-нибудь от тонкого предложения золота или предметов роскоши для того, чтобы «подмаслить» кого-либо до прямых взяток за преступную деятельность. Однако вообще эта карта несет добрую весть. Изображение на карте трогательно и прекрасно говорит о той положительной энергии, которую несет эта карта. Двое нищих, мужчина и женщина стоят рядом. Оба одеты в лохмотья и очевидно не имеют никакой надежды выбраться из нищеты. Мужчина в руках держит две монеты; одну он оставляет себе, другую отдает женщине.

Тройка (Торговец) /Tree (The Trader)/: Эта карта правит коммерцией во всех ее аспектах. Она говорит об аукционах, рынках, торговле, обмене. На темной стороне, она обращается к контрабанде, черным рынкам и незаконным перевозкам. Она, как правило, не указывает на обман или фальшивую стоимость товаров, хотя и не контролирует его. На карте показан мужчина, покупающий что-то у продавца. Мы не видим, что именно он купил, поскольку покупку скрывает мешок, завязанный шнурком, так что невозможно узнать, является ли товар законным или нет. В обмен на этот сверток, клиент опускает три монеты в протянутую руку коробейника. На изображении монеты застыли в воздухе, показывая, что обмен – является сердцем этой карты.

Четверка (Лавочник) /Four (The Merchant)/: Подобно предыдущей карте, эта предупреждает об обмане и лжи на рынке. Она намекает, что не все выглядит так, как кажется при сделке. Возможно предлагаемые товары не то, что утверждает продавец, или клиент платит фальшивой монетой. Независимо оттого, каким именно способом может произойти обман, эта карта напоминает покупателю, чтобы тот был осторожен, а торговец был особо внимательным к своим клиентам. Хотя обычно это негативная карта, но все же она указать и на положительную сторону. В этом свете, она указывает на редкую находку на рынке. Возможно, это торговец, который не знает истинной цены своего товара, продаст его по необоснованно низкой цене. Изображение на этой карте довольно простое, здесь показана закрытая коробка, перевязанная шнуром, стоящая на деревянном прилавке. Четыре монеты лежат подле нее. Сделка явно свершилась, но мы не видим лица тех, кто участвовал в ней. Таким образом, мы не можем четко сказать, кто из двоих получил прибыль от этой сделки.

Пятерка (Член Гильдии) /Five (The Guildsman)/: Эта карта говорит не только о деньгах и бизнесе, но и о распределении и справедливости. Она призывает образ торговой гильдии, в которой все члены работают сообща, чтобы получать от торговли прибыль. Если дела идут плохо по той или иной причине, то бремя одинаково ляжет на всех их. Если дела идут прекрасно, то они все получат соответствующую прибыль. Когда один из них становится жертвой грабежа или какого-либо несчастного случая, другие должны предоставить ему все, в чем он нуждается. На самом ли деле гильдия – честная организация, которая защищает клиентов от бесчестных торговцев? Мы не можем этого сказать. Эта карта говорит только относительно богатства и бизнеса товариществ. Также эта карта не говорит о добре или зле, она только взывает к единству среди производителей и людей подобных профессий. На карте показаны пять мужчин. Это без сомнения торговцы, сидящие вокруг стола. Каждый на стол положил перед собой монету. Мужчины взялись за руки друг друга, показывая некоторого вида обязательства и единство между ними.

Шестерка (Нищий) /Six (The Beggar)/: Эта карта отмечает внезапную перемену в экономическом положении. Принимаемая за добрый знак, она взывает к разуму бедного человека, ставшего богатым. Иногда это несмешанное благо, однако она может означать, что новое богатство будет приобретено только после больших лишений. С другой стороны, выступая, как зловещая карта, она предупреждает относительно экономического краха и хаоса. И снова это не всегда является всецелым проклятием. Она может указать, что богатый человек восстановит связи с теми, кто был менее удачлив в делах, чем он, и кого он игнорировал долгие годы. Изображение на этой карте показывает благородного господина стоящего около оборванного нищего. Эти двои очень похожи внешне, их можно было бы принять одного за другого, если бы не их одежда. Никто из них не выглядит особенно обеспокоенными. Нищий держит оловянную кружку, в которую богатый мужчина опускает шесть монет. Их физическая схожесть напоминает нам об изменчивой природе благосостояния, будь оно хорошее или плохое.

Семерка (Вор) /Seven (The Thief)/: Эта карта покровитель всех, кто ворует или грабит. Это включает неистового грабителя и тихого карманника. В тарокка, она означает потерю или приобретение чего-то важного для индивидуума. Таким образом, она часто говорит об украденной семейной реликвии или любимом оружии. Однако оно может означать и нечто другое также. Известно, к примеру, что она предвозвещала обезображивание одному особенно самовлюбленному индивидууму и искалечивание одному гордому атлету. Короче говоря, она предупреждает о том, что самое дорогое находится в опасности. И наоборот, она может временами сказать о приобретении. Конечно, часто достижение такой прибыли идет через обман, предательство или даже насилие. Это и изображено на карте, показывающей темную женскую фигуру, стоящую над телом упавшего человека, одетого в богатые наряды торговца. Женщина держит нож, человек лежит в луже крови. Семь монет мерцают на земле подле тела.

Восьмерка (Сборщик налогов) /Eight (The Tax Collector)/: Эта карта обращает внимание на коррупцию и обман, особенно среди правительства и чиновников или людей, которые занимают важное доверенное положение в бизнесе. Она предупреждает как об скрытых провалах, типа растрат, так и об откровенных деяний, подобно плохому обращению капитана городской стражи к тем, кто не заплатил ему, и защиту тех, кто платит ему. Когда ее используют в качестве доброго знака, она говорит об относительно благородном лице, затянутом в коррумпированную организацию. Например, член воровской гильдии, использующий свои воровские навыки, чтобы смягчить зло. На карте изображен испуганный крестьянин, выглядывающий из двери своей лачуги. Таинственный, скрытый в капюшон человек вытянул свою руку, в которую крестьянин только что положил восемь монет. Ясно, что это больше, чем простой человек мог бы позволить себе.

Девятка (Скряга) /Nine (The Miser)/: Эта карта указывает на того, кто владеет огромным богатством. В некоторых случаях, он мог бы держать свое добро при себе, живя суровой, безрадостной жизнью, несмотря на все свое богатство. В других случаях он мог бы прожигать свою жизнь в распущенности и грехе, тратя деньги на достижение физических удовольствий. Если она принимается, как добрый знак, то карта может указать на внезапное обнаружение богатства или на открытие способа достижения некоторой важной цели. Карта изображает старого, безрадостно выглядящего человека, сидящего за столом с единственной свечкой, освещающей его. Коробки и мешочки с золотом сложены на столе. Груда из девяти монет сложена перед старым скупцом. Отчетливо видно, что его жизнь пуста и безрадостна, нет никакого даже признака на то, что он обладает великим богатством.

ГЛИФЫ (GLYPHS)

Эта масть символизирует духовность, веру и внутреннюю силу. Эта масть жреца и всех тех, кто посвятил себя службе богу или более высшей силе. В дополнение к очевидным обязательствам службы доброй или злой силе, мировоззрение различных карт открывает развитие внутренней силы. На стороне добра они открывают силу воли и святость долгу. На стороне зла они открывают слабость персонажа, предательство и неуверенность в себе.

Элементный символ этой масти – вода, которая очищает тело и восстанавливает дух. В этом плане, она может указывать на здоровье и исцеление, или болезнь и заражение.

Мастер (Жрец) /Master (The Priest)/: Эта карта покровитель всем тем, кто следует за божеством, их системой ценности и тем, кто отдает должное природным силам вселенной. Она олицетворяет благочестие, когда на стороне добра и непочтение, когда принимается, как зло. Изображение показывает облаченного в рясы жреца, поднявшего

руки вверх, как будто в служении некоторой невидимой силе. Сияющий сноп света разбивает окружающую тьму, освещая жреца, одетого в закрытый плащ с маской на лице. Мы не видим, чему служит жрец. Добру или злу? Не видно никакого признака его истинного тела. Он больше не человек, он теперь стал воплощением силы, которой он служит, будь то закон или хаос, добро или зло.

Единица (Монах) /One (The Monk)/: Эта карта говорит о безмятежной, дающей удовлетворение жизни уединившихся монахов. Она подчеркивает внутреннюю силу и уверенность в себе. Ничто не может произойти, ни добро, ни зло, без того, чтобы начаться внутри. Только глядя внутрь себя, понимая то, что живет в сердце, любой может надеяться понять то, что происходит вокруг него. Когда она используется в гадании для добра, она говорит и спокойствии и уверенности в себе, которая превосходит внешний мир. Когда принимается, как знак зла, то она изображает высокомерие и эгоизм. Изображение на карте показывает одного человека, сидящего на деревянной скамье в простой, аскетичной комнате. Его голова склонилась в молитве, его лицо еле видно. Он носит простые монашеские одеяния, которые ничем его не выделяют. Единственное, что выделяется в этой комнате, так это один глиф, украшающий чистую стену над головой монаха.

Двойка (Миссионер) /Two (The Missionary)/: Эта карта покровитель тех, кто распространяет свое учение и веру другим. Когда она служит добру, она указывает на распространение знаний и мудрости, достижения просвещенности и лучшей жизни для всего человечества. В качестве зловещего предзнаменования, она предупреждает о распространении страха и невежества, о времени, когда прибудут темные силы, чтобы влиять на землю. Очевидно, что в месте, подобном Равенлофту, последняя сторона наиболее заметна. Иллюстрация на этой карте изображает человека на вершине подиума, обращающегося к загипнотизированной толпе. Никто не сомневается, что он учит их истинной вере. Он держит в руках две святых книги над своей головой, каждая из них имеет глиф на своей обложке.

Тройка (Целитель) /Three (The Healer)/: Эта карта дружелюбна ко всем, кто практикует исцеляющие искусства, будь то магические или мирские по своей природе. Наиболее умелые лекари или самые святые клерики получат от этой карты наибольшую пользу. Однако когда, она принимается за предзнаменование зла, она предупреждает о болезни и инфекции, возможно даже о сверхъестественном проклятии. Изображение на карте показывает изможденного мужчину, лежащего на кровати. Невинно-выглядящая жрица поднесла свою руку к его голове. Теплый жар указывает на силу ее исцеляющей магии. На стене над кроватью помещены три глифа для отражения влияния зла.

Четверка (Пастырь) /Four (The Shepherd)/: Эта карта отображает преданность и самоотверженность друзей и союзников. Она знак тех, кто является преданными товарищами и набожными последователями. Такие люди смотрят на окружающих, как пастырь на свое стадо. С другой стороны, эта карта темна и опасна, как сила зла. Она отмечает измену доверенного друга, случайную или преднамеренную. Она показывает что те, кому слишком много доверяли или на кого слишком много возложили, оказались недостойными нести такое бремя. Иллюстрация на карте проста, она показывает пастуха, заботящегося о своем стаде. Его одежда проста, но опрятна. Он опирается на длинный посох. Четыре глифа вырезаны на деревянном шесте.

Пятерка (Друид) /Five (The Druid)/: Как и можно было ожидать, эта карта отражает ценность природы и врожденную божественность животного мира. Нет никаких предубеждений к добру или злу, животные действуют только согласно их эмоциям, страхам и желаниям. Как знак добра, она часто указывает на здоровье духа, свободу от ментального господства и освобождение от контролируемых обязанностей или эмоций. Когда она относится к злу, то обычно указывает на внутренний беспорядок, который нарушает естественную ясность разума. В некоторых случаях она предвещает болезнь разума или подобное замешательство. Она часто принимается за отражение мудрости индивидуума, с отрицательным аспектом, указывающим, что скоро может быть принято неправильное решение. Иллюстрация показывает друида, стоящего в рощи из пяти деревьев. На столе каждого дерева расположен глиф, защищающий его от болезни и паразитов.

Шестерка (Анархист) /Six (The Anarchist)/: Эта карта отражает тот факт, что настоящий застой является искусственной конструкцией человеческого разума. Природа требует, чтобы все постоянно изменялось, все мимолетно и преходяще, в конечном счете. Когда принимается за знак добра, она, очевидно, обозначает усовершенствования и пользу в некотором аспекте жизни или общем состоянии человечества. Когда принимается за отрицательное предзнаменование, то она олицетворяет энтропию, крушение, распад. Эта карта друг всех, кто ищет лучшего сам или мешает врагу, но выступает против всех тех, кто любит вещи «такими, как они есть». Ничто не может оставаться одним и тем же долгое время. Иллюстрация на этой карте показывает темного, таинственного жреца, стоящего на вершине алтаря, построенного из шести каменных плит, каждая из которых отмечена глифом. Его руки вытянуты к небесам, и удары молний устремляются вниз. Этот божественный удар будет означать беду или это только первая стадия в преобразовании, которое ведет к великому могуществу и осознанию?

Семерка (Шарлатан) /Seven (The Charlatan)/: Эта карта обычно не бывает хорошим предзнаменованием, поскольку она вызывает образы шпионов и обманщиков. Конечно, она может означать и более приятное положение вещей, подобно врагу, оказавшемся на самом деле другом или союзником, но обычно она отмечает врага там, где никто этого не подозревал. Эта карта предостерегает, в любом случае она напоминает вам о необходимости смотреть по сторонам и прилагать все усилия, чтобы понять мотивы людей. Иллюстрация на карте довольно проста для понимания. На карте изображена высокая, стройная женщина, держащая перед собой маску. Наверху маски расположены семь глифов, без сомнения важные в той роли, которую она играет. Эта карта обычно не означает изменений в том, кто хорошо знаком. Так она редко отмечает старого друга, обернувшегося против своих компаньонов. Скорее, она имеет тенденцию представлять кого-то, кто менее знаком, но считается полностью на своей стороне.

Восьмерка (Епископ): /Eight (The Bishop/): Эта карта отплачивает уважение тем, кто планирует и составляет заговоры. Она отмечает неумолимое желание и строгую приверженность кодексу некоторого вида, доброго или злого. Она часто говорит о тех, кто строит осторожные планы, манипулируя окружающими, чтобы достигнуть своих собственных целей. В качестве знака зла, карта может указывать на существование подконтрольного общества, что

оставляет за собой серию на первый взгляд несвязанных темных инцидентов. Для добрых целей, она может отражать строгую приверженность паладина кодексу чести, которую требует его звание. Иллюстрация показывает выглядящего по-королевски священника, сидящего на величественном троне. Его лицо выглядит темным и зловещим, но его глаза светлые и вдумчивые. Серия из восьми глифов установлена в спину трона, они окружают его голову подобно ореолу.

Девятка (Предатель) /Nine (The Traitor)/: Среди самых страшных карт тарокка, эта одна означает предательство того, кто был очень близок, и кому доверяли. Она может предупредить о воине, обернувшегося против тех, кого он поклялся защищать, о враче, забывшем свой медицинский кодекс, которым он живет, о вероломном супруге или перебежчике, предоставляющем важную информацию о своем собственном народе. Любой, кто оборачивается против тех, кто от него зависит, ассоциируется с этой картой. Когда она принимается в положительном свете, эта карта может указать, что в люди, нанятые врагом, слабо связаны. Возможно, министр, который служит тирану, может захотеть присоединиться к силам тех, кто сбросит тирана. Иллюстрация на карте изображает одинокую фигуру, укутанную в черный плащ, отмеченный девятью глифами. На самом ли деле он друг или враг, добрый или злой? Мы не можем этого узнать, но его крадущаяся фигура означает, что это не к добру.

ВЫСШАЯ КОЛОДА

Оставшиеся 14 карт тарокка называются высшей колодой. Они считаются более могущественными, чем другие и особенно важны в ритуалах предсказаний Вистани. Эти карты, как считается, не имеют масти, хотя часто они обозначены изображением короны, чтобы отметить их важность. Скорее каждая карта обладает своим могуществом по праву. Таким образом, если одна из этих карт выпадет при гадании, и если она будет противоречить предсказаниям меньшей колоды, то Вистани всегда будут принимать во внимание, что эта карта имеет приоритет над меньшими картами.

Дарклорд (The Darklord): Эта карта несет мысленные образы отвратительных правителей многих домейнов Равенлофта. По правде говоря, редко когда случается более ужасное, чем выпадает эта карта при гадании на тарокка. Она указывает на одну важную персону. Часто злой или тиранический по своей природе хозяин имеет армию помощников в своем распоряжении или может просто командовать действиями нескольких головорезов. Его намерения могут иметь глобальные последствия (строительство великой святыни, посвященной силам зла, к примеру) или они могут иметь значения только для нескольких людей (убийство конкурента в любви, к примеру). Независимо от природы этой карты, она предвещает зловещие события. В зависимости от положения в тарокка, эта карта может предсказывать существование такого человека, его возвышение к власти или даже его поражение и крах. Иллюстрация на карте изображает искаженного, злобно-выглядящего человека со звериными чертами лица, восседающего на троне. В своей поникшей руке он сжимает отвратительный скипетр, на его голове останки темной короны.

Артефакт (The Artifact): Эта карта несет свет некоторого важного физического предмета. Это может быть древний, ценный фолиант или скромное, простое золотое кольцо. Независимо от предмета, он имеет беспрецедентную важность для человека, на которого гадают при помощи тарокка. Может быть, что этот предмет является основным оружием, которое может защитить владельца или это может быть ключом к окончательному поражению врага. Независимо от предмета и его роли, эта карта означает предмет абсолютной важности. На этой карте изображена одна из темных комнат. В центре комнаты постамент, наверху которого установлена отделанная, зловеще-выглядящая корона, испускающая слабый свет.

Всадник (The Horseman): Эта карта предвещает смерть и беды, как ясно изображено на самой карте. Здесь изображена скелетная лошадь, вставшая на дыбы. Она изрыгает из своих ноздрей огонь, освещая себя саму и своего всадника. Наездник – скелет, одетый в ниспадающие черные одежды и сжимающий ужасающую косу над головой. Земля вокруг него испещрена могильными камнями, отмечая его путь, как смерть теней. Эта карта не всегда говорит о смерти, хотя это наиболее часто связана с ней. Она может указать на менее серьезные неприятности, типа неприятного несчастного случая или поражению в важном сражении. Она может отражать еще менее печальные способы типа потери богатства или магических сил. Независимо от реального события, предсказанного этой картой, она уверенно рассматривается, как предвестник беды, хотя ее размеры могут быть разными.

Марионетка (The Marionette): Эта карта указывает на присутствие предателя или прислужника некоторой великой силы. Она часто предупреждает что кто-то, кто является важным как друг или противник, на самом деле просто является приспешником, который повинуется приказам кого-то другого. В более слабых случаях, она может указать на скрытую заложеность действий части человека. В большинстве случаев такого обмана, она могла бы обратить внимание, что пешка даже не осознает, что действует по чьей-то указке. Вполне может быть, что субъект этой карты находится под некоторой формой ментального доминирования. Иллюстрация на карте показывает нам управление невидимого хозяина. Марионетка висит на нитках, которые держит рука, чей владелец невидим. Марионетка довольно слабая и невыразительная, но она отмечена как король, судя по короне на ее голове.

Невинный (The Innocent): Эта карта, также часто называемая Жертвой, обозначает беззащитную личность, которая имеет большую важность. Важно отметить, что «беззащитный» не обязательно подразумевает, что личность слаба или не способна сражаться с потенциальным противником. На самом деле, она могла бы указать на могущественного человека, который просто не осознает опасности, в которой находится. Однако более часто она говорит о личности, которая не способна справиться с событиями, окружившей ее. Иллюстрация на этой карте изображает прекрасную молодую девушку, одетую в ниспадающее, белое платье. Ветер раздул ее волосы, она держит недавно сорванный цветок из сада, окружающего ее. По любому, это идиллическая сцена.

Соблазнительница (The Temptress): Эта карта изображает горячую, призывную женщину в богато отделанной комнате, указывая на некоторый способ искушения, который уводит человека оттого, что он ценит. Часто человек, отмеченный этой картой, не осознает цены, которую он платит за этот компромисс. Например, она может указать на священника, который из преданности своей вере, стремится собрать большое количество денег на постройку храма. Однако, делая так, он упускает из виду тот факт, что золото, которое он собирает для строительства, может быть

намного лучше использовано, если пойдет на помощь бедным, нуждающимся представителям его паствы. Конечно, такое не осознанное искушение не всегда является правилом. Индивидуум мог бы охотно принять решение в пылу страсти или в результате некоторых раздумий о том, чтобы поступиться своими принципами.

Туманы (The Mists): Эта карта несет образ загадочных туманов Равенлофта, предупреждая о тайне и неожиданности. Она часто отмечает некоторое неожиданное событие в будущем или некоторое важное событие, которое вовлекает людей, использовавших тарокка без знания и понимания происходящего. Она может также говорить о некоторой тайне, любой скрытой информации или важного ключа, который еще не вышел на свет. Она также предупреждает о неожиданном путешествии. Также как туманы Равенлофта могут переносить людей далеко от их первоначального пути, так и эта карта может предвещать импровизированную одиссею. Иллюстрация изображает женщину, обладающую некоторым богатством, сидящую в дамском кресле на лошади в кружащихся туманах.

Подземелье (Donjon): Эта карта изображает высокую каменную башню, стоящую на углу большого строения. Почти все вокруг этой башни темно, хотя тонкий полумесяц луны дает некоторое слабое освещение. Около вершины башни горит отдельное зарешеченное окно. Силуэт фигуры стоит в окне, глядя наружу, желая выбраться из плена башни. Как можно ожидать, эта карта предупреждает об изоляции или заключении. В некоторых случаях это могло быть добровольным поступком, подобно входу в монастырь, тогда как в других случаях это может быть на самом деле похищением или заключением в тюрьму. И хотя эффекты карты не всегда проявляются физически, они всегда предвещают заключение. Это может быть человек, который ранее имел открытый разум, но теперь становящийся все более и более консервативным в своих мыслях. Таким образом, эта карта указывает на своего рода умственное заключение.

Палач (The Hangman): Иллюстрация на этой карте не служит хорошим предзнаменованием. Одетая в черную одежду фигура со скрывающим лицо капюшоном палача стоит наверху виселицы. Около него висит петля, ожидающая когда в нее засунут шею преступника. Во многих случаях она указывает, что кто-то будет пойман за то, что он, может быть, и не делал. Может быть арестован преступник, разоблачен вероломный любовник и так далее. В некоторых случаях обвинения против человека могут быть истинны, и он всего лишь получит наказание. Однако эта карта может говорить об линчующей толпе или ложном обвинении. Основа преступления или ошибки не обозначается картой, только конечный результат осуждения или ареста.

Призрак (The Ghost): Когда эта карта выпадает из колоды тарокка, она предупреждает о тенях прошлого. Некоторые стороны прошедших дней, будь то личные или общественные, собираются возвращаться и препятствовать действиям настоящего. Таким образом, призрак не всегда предупреждает о нежити, хотя это также может быть предсказано. Однако более часто она указывает на что-то менее сверхъестественное, подобное старому долгу или забытому врагу. Она также может говорить о древнем проклятии или подобной волшебной судьбе. Изображение на карте темно и зловеще, как и подобает мрачному предупреждению этой карты. Старик, стоящий на коленях перед гробом, его голова склонена, как будто он молится. Бледный призрак поднимается из гроба и тянется к старику. Он не видит привидение, и нельзя сказать нападет ли призрак на старика.

Сломанный (The Broken One): Эта карта указывает поражение, неудачу и отчаяние. Она может даже предвещать полное умственное расстройство. В некоторых случаях она может предупреждать о будущем человека, для которого используется тарокка; в других она может указать на встречу такого человека. Иллюстрация на этой карте показывает молодую женщину. Ее лицо полностью лишено эмоций и жизни.

Ворон (The Raven): Эта карта указывает на скрытый источник информации или на секретную возможность для добра. Она может означать, что добро скрыто в человеке, ради кого происходит гадание на тарокка, или что он скоро встретится с новым союзником или существом с добрыми намерениями. В некоторых случаях эта карта не указывает на личность, но может обозначить полезное магическое заклинание, объект или только удачный поворот событий. На карте изображен мудрый ворон.

Зверь (The Beast): Эта карта олицетворяет дикие желания, скрывающиеся внутри даже самых цивилизованных личностей. Это не означает, что звериная природа выйдет на поверхность, означает лишь то, что будет почувствовано ее влияние. Однако она часто предвещает преступления на почве страсти или подобных опрометчивых действий. Она также считается покровителем всех ликантропов и других изменяющих форму. На этой карте изображен силуэт вервольфа на фоне полной луны, воющий в ночи.

Эспер (The Esper): Последняя карта из колоды тарокка напоминает нам о силах разума. Иногда это может быть просто острый интеллект или внезапное вдохновение. В других случаях это может означать фактическое использование психонических сил. Изображение показывает человека в некотором виде транса. Кольца ментальной энергии отходят от его головы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАРОККА

Теперь, когда все карты в колоде определены, пришло время перейти к использованию тарокка. На следующих страницах показаны диаграммы, которые показывают четыре наиболее обычных методов гадания Вистани при помощи тарокка. В тексте раскрываются каждый из этих раскладов и объясняются значения положений различных карт.

МЕТОДЫ ДМ-А ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ТАРОККА

Есть четыре главных способа, которые может использовать ДМ для моделирования гадания в Равенлофте. Каждый из этих способов имеет свои собственные преимущества и недостатки. В зависимости от важности гадания для сценария игры один из методов может подходить больше других.

ПОДТАСОВКА КОЛОДЫ

Если гадание имеет чрезвычайную важность для результата игры, может быть особенно важно - соответствующе сложить колоду заранее. То есть некоторые карты ложатся в вершину колоды так, чтобы они выпали в соответствующей последовательности, когда происходит дело. Это хороший способ выдать определенные части информации и дать партии точные ключи.

Преимущество этой техники состоит в том, что она позволяет подготовить очень точное, целенаправленное гадание. Значения карт будут абсолютно точны, факт, который восхитит игроков в конце сессии. Даже если во время гадания они не понимали значения выпавших карт, они обнаружат насколько они совершенно точно предсказали после некоторых размышлений.

Есть два неприятных момента в такой технике. Первый – тот, что он полностью очевиден для игроков. Колода не тасуется до гадания, любая неприятность со сложенной колодой (упавшие карты, к примеру) потребует от ДМ-а перерыва, в течение которого он должен будет заново сложить колоду в необходимой последовательности. ДМ, конечно, мог бы прикрыть ладонью важные карты, а затем добавить их наверх колоды после того, как колоду перетасуют, но это довольно непростой карточный трюк. Если для гадания необходимо большое количество карт, то отсутствие спрятанных карт может быть замечено игроками после тасования.

Второй недостаток состоит в том, что этот метод приносит меньшее удовлетворение для самого ДМ-а. Другие методы, описанные ниже, бросают вызов интеллекту ДМ-а. Когда карты должны выпадать предопределенным образом, теряется тайна колоды тарокка и атмосфера неизвестности, которую создает мастер. Когда используется этот метод, ДМ мог с тем же успехом сказать «гадалка открывает перед вами …», вместо того, чтобы выкладывать карты тарокка.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Эта техника обычно используется в издаваемых модулях и турнирных играх. Она требует, чтобы ДМ взял время, чтобы выбрать наиболее важные карты, уместные для сценария и сделал примечание для их значения. Во время игры карты выкладываются случайно до тех пор, пока не выдадут все важные карты. Приходится иметь дело со всей полной колодой, даже если важные карты уже выпали. Это делается для маскировки истинной природы гадания. Эта техника использовалась в Равенлофтовском модуле «Прикосновение Смерти».

Когда каждая карта выкладывается на стол, гадающий должен сказать какое значение и важность она имеет из-за «своего относительного положения в узоре» или некоторой определенной концепции. Так, если злодеем в приключении является хаотично-злой маг, то девятка звезд (которая представляет класс и мировоззрение) всегда будет указывать на природу противника, независимо оттого, в какое место она ложится.

В этой технике есть два главных преимущества. Первый – то, что это дает ДМ-у контроль над значением карт. И хотя этот метод не так надежен, как процесс подтасовки карт, он часто дает те же результаты.

Второе преимущество состоит в том, что игрокам можно позволить перетасовать карты прежде, чем происходит гадание. Это уменьшит их подозрения о том, что колода будет подтасована.

Эта техника может давать убедительные результаты. Если она проходит, то игроки могут считать, что ДМ настоящий карточный шулер, сумевший подтасовать колоду так, что она не нарушила его планы.

Единственным реальным неудобством этого метода может быть то, что возникнет проблема, когда одна из нужных карт окажется внизу колоды. Когда такое происходит, игроки могут понять, что ДМ затягивает гадание и это уменьшит атмосферу. Точно так же это может оказаться понятно игрокам, что ДМ на ходу придумывает карточный узор, когда гадание растягивается.

СЛУЧАЙНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ КАРТ

Эту технику можно также часто найти в модулях и турнирах. При помощи этого метода некоторые элементы сюжета должны быть подстраиваемыми, и выпавшие карты определяют их окончательную форму. Эта та техника, которая использовалась в оригинальном модуле «Равенлофт» и была продемонстрирована в сеттинге «Равенлофт: Царства Ужаса».

Например, если PC собираются преследовать вампира, то ДМ мог бы решиться на использование колоды тарокка, чтобы определить местонахождение логова монстра, его секретную слабость и то, кто из NPC будет его пешкой. Каждому из этих факторов назначено определенное значение, которое исходит от выпавшей карты. Таким образом, чтобы определить первый элемент своего сюжета ДМ мог бы подготовить таблицу, которая выглядит подобно этой.

Масть	**Логово Вампира**
Монеты	Заброшенный золотой рудник
Глифы	Кладбище в разрушенной церкви
Звезды	Катакомбы под башней безумного мага
Мечи	Серия скрытых комнат в замке самого короля
Остальное	Вампир не имеет никакого логова, а просто переходит с одного места на другое

Когда игроки заявляют, что их персонажи собираются обратиться к гадалке, то ДМ просто раскладывает карты в определенном порядке, возможно одном из тех, что показан на иллюстрации.

В этом методе есть много преимуществ. Во-первых, игроки могут перетасовать карты и сдвинуть их, уверенные в том, что колода карт не сложена определенным образом.

Далее это позволяет ДМ-у объявить, что будет означать каждая карта прежде, чем он перевернет ее. Например, «эта карта скажет нам, где можно найти злодея, которого вы ищите…» Это многое добавляет к атмосфере игры и дает почувствовать игрокам важность карт. Это делает карты, фактически частью самой игры.

В этом методе гадания с тарокка существует один недостаток: время для подготовки. Помимо проектирования самого приключения ДМ должен подготовить каждое из возможных изменений в приключении, которое определяется картами. В некоторых случаях это довольно легко сделать. Тогда, как в других для этого может потребоваться весьма значительное время.

Существуют некоторые способы, которые можно использовать, чтобы сократить время на подготовку. В данном выше примере, ДМ мог бы подготовить только одну карту логова вампира. Независимо оттого, где именно окажется потайное логово вампира, будь то руины церкви или катакомбы мага, будет использован одна и та же карта-диаграмма логова. Одной или двум комнатам можно дать различное описание в зависимости от расположения – храм в церкви мог бы стать лабораторией мага в катакомбах, например. Это служит для того, чтобы обозначить обстановку, но, в общем-то говоря, сама карта комнат остается неизменной.

Все рассмотренное здесь возможно самый лучший метод для использования тарокка, если позволяет время.

НА УДАЧУ

Этот метод оставлен для самых творческих и искусных ДМ-ов. Он полагается не только на сообразительность ДМ-а, но и на его возможности приспособить результаты гадания тарокка в игре.

В этой технике карты раскладываются по некоторой системе. После этого объясняется значение каждой карты, ДМ делает себе примечание, отмечая ключевые элементы гадания. Когда гадание завершено, он изменяет приключение так, чтобы сбылись предсказания карт.

Это может быть очень серьезным испытанием для ДМ-а. Это зависит от вдохновения, таланта, умения быстро перестраиваться. Это одно из преимуществ использования этого метода. Второе состоит в том, что не требует никакого времени на подготовку заранее. Если игроки заявляют, что они хотят найти предсказательницу будущего в тот момент, когда ДМ не ожидал этого, то этот метод может быть использован вместо ответа, что их персонажи не могут найти Вистани гадалку.

Неприятный момент состоит, конечно, в том, что карты иногда могут предсказывать довольно дикие вещи. И хотя колода разработана так, чтобы быть преднамеренно неопределенной, и позволять многочисленные толкования любой данной карты (точно так же, как и у настоящих гадалок), может произойти всякое. Однако это может доставить много фана и игрокам и ДМ-у.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАРОККА

Когда настает время использовать колоду тарокка в игре, имеются несколько моментов, которые могут увеличить эффективность. Это главным образом относится к атмосфере и актерской игре, основе кампаний в демиплане страха.

ОБУСТРОЙСТВО СЦЕНЫ

Еще до того, как коснуться колоды ДМ может сделать некоторые шаги, увеличивая ожидание, связанное с гаданием на тарокка. Огни могут быть притушены в комнате, игроки собираются вокруг единственного стола, и можно зажечь ладан.

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ

Прежде чем начать гадание на тарокка, прорицатель обычно передает колоду по кругу и просит каждого коснуться ее, перетасовать или сдвинуть. Для более драматического эффекта в Равенлофте будет лучше, если игроков попросят перетасовать колоду, чтобы уменьшить подозрения, что колода была сложена заранее. Конечно же, если колода и в самом деле подтасована, то лучше сделать так, чтобы игроки только коснулись ее.

Драматичность сцены можно увеличить, если игроков попросить что-нибудь делать в процессе гадания на картах. Можно потребовать, чтобы он «сосредоточили всю свою энергию» на колоде или называли бы имя персонажа. Все, что угодно может быть полезно здесь.

Когда колода пройдет каждого игрока, а затем вернется к ДМ-у, он должен совершить некоторое заключительное действие, чтобы «сделать карты готовыми». Это может быть просто мгновение тишины, или невнятное бормотание некоторых «магических» слов. И снова, подойдет все, что установит соответствующую атмосферу гадания.

ВЫКЛАДЫВАНИЕ КАРТ

Первый шаг в гадании – помещение карты фокуса на стол. Эта карта представляет того человека, на которого гадается по тарокка, она должна быть выбрана на основе класса и мировоззрения этого индивидуума. В некоторых случаях для карты фокуса подходят несколько различных карт. Если это так, то используйте ту карту, которая выглядит наиболее логичной. В конце концов, мы здесь имеем дело не с наукой гадания. Это игра, и делайте то, что больше доставляет фана.

Как только фокусная карта выложена, остальные карты раскладываются около нее. На рисунке показано несколько общих схем, как могут быть разложены карты тарокка. Это лучше работает для заранее сложенной колоды, случайно определенных карт или гадания на удачу, методов, описанных выше. Чуть позже мы определим ценности различных положений карт в этих системах. Пока мы на этот момент не будем обращать внимание.

Есть два способа выкладывать карты на стол. Некоторые полагают, что лучше их выкладывать лицом вверх, тогда как другие считают – лицом вниз. Если выкладывается лицом вверх, то особо страшные карты (скажем, Дарклорд) производят непосредственное влияние на игроков. Намного раньше, чем будет объявлено значение и местоположение карты, игроков заполняет страх.

Однако тайна медленного открывания каждой карты – замечательное средство установить атмосферу. Демонстрация каждой карты отдельно может быть значительным событием, с каждым разом растет важность положения в раскладе и значение карт, которые были открыты прежде. Когда ложится особенно страшная карта, то все имеет внезапное, шокирующее объяснение.

Различные предсказатели (и различные ДМ-ы), конечно используют разные методы. Иногда может быть полезна комбинация этих двух методов. Карты, которые представляют прошлое, могут быть помещены лицом вверх, тогда как карты, говорящие о неизвестном будущем – лицом вниз.

Наконец стоит подчеркнуть важность образа (паттерна - patterns) расклада. Человеческому разуму нравятся образы. Он ищет образы даже там, где их не существует. Взгляните на карту созвездий. Требуется по истине дикое воображение, чтобы создать образы, которые видны (некоторым) на небе. Еще большее желание требуется увидеть образы в астрологии, которая получила большую популярность и распространение. Гадание относится к тому же.

Таким образом, игроки будут верить, что образ предоставляет некоторый вид респектабельности для гадания на тарокка. Конечно, это реально только один из игровых инструментов в широком репертуаре ДМ-а. Однако иллюзия разума, планов, судьбы и определений, которые создаются, когда вы раскладываете карты в паттерна, очень важны для атмосферы и настроения, которые они создают в игре.

ЧЕТЫРЕ ОБЩИХ ПАТТЕРНА ТАРОККА

На иллюстрации показаны четыре наиболее общих паттерна, в которые раскладываются карты тарокка. Каждый из них полезен для различных ситуаций и имеет свои собственные преимущества. Ни один из паттерна не имеет преимущества над другим.

ОСНОВНОЙ КРЕСТ (THE BASIC CROSS)

Возможно, наиболее часто используемый узор, основной крест является как самым быстрым для гадания, так и самым легким для чтения. Он хорошо подходит для любой из техник ДМ-а, описанных ранее. Здесь выкладываются только пять карт, каждая из которых имеет свое значение. Это самая лучшая подготовка карт для использования в подтасованной колоде.

Первая карта – карта фокуса. Она отражает индивидуума, для которого ищется информация. Эта карта не выбирается случайно, она берется из колоды еще до того, как тасуют колоду, и выкладывается лицом вверх в положении один. Объясните игрокам, что эта карта главное звено, вокруг которой формируются все другие карты.

Остальные карты кладут либо лицом вверх, либо лицом вниз. Порядок, в котором они перечислены на диаграмме, - обычно соответствует порядку, в котором они кладутся на стол.

Вторая карта представляет прошлое. Она сообщает что-нибудь из истории карты фокуса. Часто связь между этой картой и картой фокуса довольно легко установить. Если никакие очевидные связи не выплывают на свет при открытии этой карты, то ДМ может намекнуть, что есть какая-то загадка в прошлом, которой они еще не нашли объяснение. Позднее, могут быть организованы события, которые придадут карте большую значимость.

Третья карта указывает на то, что готово противостоять карте фокуса. Ее природа отражает тип событий, которые могут пойти не так, как надо, типы личностей, которые могут бросить вызов карте фокуса или влияние любого числа отрицательных результатов.

Четвертая карта представляет будущее. Она предупреждает о прорисовывающихся бедах и дает обещания будущих побед. Ее значение всегда идет как предположение, действия карты фокуса могут изменять результаты гадания тарокка.

Пятая карта отмечает тех, кто является друзьями и союзниками карты фокуса. Она указывает на события, выгодные для того, на кого гадается, и которые ускорят его продвижение к конечной цели.

РАСШИРЕННЫЙ КРЕСТ (THE EXTENDED CROSS)

Это вариант основного креста, который имеет с ним много общего. Большее вовлеченное количество карт делает трудным его для использования при подтасовке колоды. Однако с той же самой стороны, раскладывание многих карт на столе дает более легкую возможность исказить их значение, чтобы приспособить события, которые уже произошли или собираются произойти.

Первая карта, как и в случае основного креста – это карта фокуса. Она выбирается специально и кладется лицом вверх.

Вторая карта представляет ближайшее прошлое. Она указывает на важность событий, которые произошли недавно. Конечно, истинный масштаб времени здесь условен. Понятие «недавно» может означать и час, и день, и год назад.

Третья карта – та, которая мешает центру. Однако в отличие от основного креста, эта карта – не основная препона. Эта карта указывает на потенциальную проблему, которую можно было бы преодолеть или даже предотвратить с некоторым количеством планирования и предвидения.

Четвертая карта двойник второй, только с обратной стороны. Она отмечает события, которые должны скоро произойти. Опять же «скоро» – довольно гибкий термин.

Пятая карта отмечает то, что помогает карте фокуса. Однако подобно третьей карте она не имеет сверхважного значения. Она указывает на те благоприятные обстоятельства, которые если не предпринять некоторых усилий, могут пройти незамеченными мимо.

Шестая карта возвращается к событиям далекого прошлого. Она указывает на глубокие корни и самые древние связи поставленного вопроса. Как и в случае с другими картами прошлого и будущего, время, отражаемое этой картой не абсолютно.

Седьмая карта указывает на силу, которая реально противостоит карте фокуса. В отличие от уже отмеченной третьей карты, эта мощная, определяющая сила, которая будет делать все возможное, чтобы сорвать все усилия карты фокуса.

Восьмая карта проявляет отдаленное будущее. Она представляет окончательный результат рассматриваемого вопроса. Снова масштаб времени здесь невозможно предсказать.

Девятая и последняя карта говорит о силе, которая реально поддерживает карту фокуса в ее усилиях. Она двойник седьмой карты, но с противоположной стороны.

БАШНЯ (THE TOWER)

Этот узор также называют, как рассеянный крест, поскольку он указывает много возможных вариантов будущего и несколько соответствующих событий далекого прошлого. Как и расширенный крест, эту паттерну трудно использовать при подтасовке карт из-за большого количества вовлеченных карт. Однако разнообразие, которое он предлагает в предсказании будущего, делает его почти невозможным для карт, чтобы гадание не оказалось истинно пророческим.

Первые пять карт имеют те же самые значения, что и в случае паттерна основного креста.

Шестая, седьмая и восьмые карты отмечают аспекты далекого прошлого. Объединенная информация, которую они дают, формирует образ корней прошлого, которые являются гораздо более существенными, чем те, которые выдаются при раскладе основного или расширенного креста. Конечно же, поскольку есть три карты, то ДМ может сделать гадание более соответствующем к конкретному сценарию, снова сделав карты воистину пророческими.

Девятая, десятая и одиннадцатая карты предвещают приходящее будущее. Каждая из них представляет различные возможности будущего. Фактический выбор той, которая дает истинное пророчество, будет зависеть от действий человека, представляющего карту фокуса. В отличие от карт, представляющих прошлое, значения этих карт не объединяются и не формируют единый образ. Две из них играют роль дополнительных возможностей, которые никогда не осуществляться. И снова способность ДМ-а закончить приключение так, чтобы оно было привязано к одной из этих трех карт, некоторым способом заставит казаться гадание очень реальным, предопределяющим события.

ПИРАМИДА (THE PYRAMID)

Это последний из общих паттерна тарокка, которые рассмотрены в этой книге. Он традиционно приводит к выбору курса действий, когда есть много возможностей, но не одна не кажется ясной. В отличие от паттерна башни, этот расклад не разветвляет будущее. Скорее он работает с твердой основой (прошлым), чтобы предсказать единственный заключительный результат.

Первая карта – карта фокуса. Она формирует центр пирамиды, вокруг которого раскладываются другие карты.

Вторая карта указывает на силы, которые в настоящее время противостоят действиям карты фокуса. Они часто очень могущественны, но в некоторых случаях могут быть менее мощными.

Третья карта – зеркальное отображение второй. Она указывает на полезные и дружественные силы центральной карты. Подобно второй карте, она может иметь большее или меньшее влияние в зависимости от ситуации во время гадания.

Четвертая, пятая, шестая и седьмая карты обозначают различные аспекты прошлого. Они не объединены, как в случае башни, каждая рассматривается в своем собственном свете. Концепция пирамиды состоит в том, что ряд прошлых событий приводит к неизбежному будущему событию. Таким образом, каждая из этих карт принимается за начало одной цепи событий, которые, в конечном случае, соединятся вместе с остальными. Обычно четвертая и пятая карты принимаются, как говорящие относительно зла и тьмы. Белые карты: шестая и седьмая часто считаются, представляют добро.

Восьмая и девятая карты отмечают ближайшее будущее. Восьмая отмечает, какие злые силы ждут впереди, в то время как девятая говорит о силах добра, которые будут помогать карте фокуса.

Десятая карта формирует вершину пирамиды и означает заключительный результат событий. Все, что происходило прежде, достигает высшей точки в этой единственной карте. Она может означать, что победа будет за злом, или за добром, но всегда будет только один финал.

НАСТРОКА ЭТИХ РАСКЛАДОВ

Все четыре расклада, рассмотренных выше, имеют много общего. Фактически все вариации сводятся к одной и той же теме. Однако временами ДМ может захотеть применить узор тарокка с определенной целью или выдать более точную информацию. Это достаточно легко сделать, поскольку ДМ-у нужно только изменить значение позиций, на которые выкладываются карты.

Например, рассмотрим пример с охотниками за вампиром. ДМ решает использовать тарокка, чтобы определить местонахождение логова вампира, тип оружия, наиболее полезного против него, его самые могущественные специальные способности и цели, которые вампир собирается выполнить.

ДМ мог бы сам создать свой собственный расклад для этого или, что быстрее, решить использовать готовый формат основного креста. Для этого примера, мы выберем последний вариант.

Карта центра выбирается, чтобы олицетворять вампира. Это мог бы быть Дарклорд или восьмерка Звезд (Некромант), обе карты выглядят подходящими для этих целей.

Когда ДМ выкладывает вторую карту, он мог бы сказать: «Эта карта отмечает базу вампира. Она расскажет нам о его логове, о его месте упокоения».

Следующая карта в паттерна, которая обычно изображает силы, противопоставленные карте фокуса, может указывать на секретные слабости вампира. В этом случае, ее можно объяснить как «то, чего тварь боится больше всего».

Четвертая карта, обычно определяющая будущее, может представлять цели или желания вампира. Определение легко подходит для карты, размещенной над картой фокуса.

Наконец, пятая карта, которая предупреждает о секретной силе вампира, могла бы быть «скрытым союзником» или «внутренней силой» монстра.

ПОСЛЕДНИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Основная мысль здесь достаточно проста. Конечно, эти карты не имеют никакой силы предсказывать что-нибудь. Все что они могут, так это только выглядеть пророческими. Единственный способ, которым они будут казаться имеющими эту силу, состоит в том, что ДМ должен очень умело и осторожно использовать их в игре.

К чему все это сводится в игровых терминах? Честно сказать, ко лжи, обману и трюкачеству. Использование колоды тарокка размещает ключевые элементы в игре, таким образом, моделирование предсказания будущих событий не более чем театр магии.

Колода тарокка – это просто способ добавить настроение и атмосферу к игре. Это техника, подобная тем, которые обсуждались в сеттинге «Равенлофт: Царства Ужаса» или в некоторых других изданиях, для генерации тайны и ужаса.

И в Равенлофте, это название игры.

ДИКЕША (THE DIKESHA)

Другой метод гадания можно найти в таинственной земле Хар'Акира. Это таинственная дикеша, система, которая может преложить понимание будущего, то, что дает тарокка. Дикеша – пример гадания на рунах, рассмотренных в сеттинге Равенлофт.

КОСТИ

В наборе дикеша – пять костей. Каждая кость имеет отличительный цвет, символизирующий божество, которое наблюдает за броском этой кости и дает ей силу пророчества.

Каждая из этих костей также символизирует одну из стадий луны в Хар'Акире. Луна здесь проходит через все обычные циклы. Она появляется как полумесяц, прибывает, открывает свое полное лицо, а затем снова убывает, пока от нее не остается тонкая лучина желтого света в небе пустыни. Однако в конце каждого месяца, приходит смерть луны. Это полное затмение луны происходит в последний день каждого месяца, беспрерывно. Жители Хар'Акира считают это временем зла, когда темный бог Сет владеет всем, что находит.

Все кости имеют шесть сторон, на каждой из которых изображен специальный иероглиф. Когда кости брошены, рассматривается комбинация иероглифов для предсказания будущего. Как и с колодой тарокка, только обученные этому искусству могут точно предсказывать.

ИСТОРИЯ ДИКЕША

Дикеша, как считается, родом из домейна Хар'Акира. Рассматривая природу и символику богов и лунных стадий этого царства пустыни, это выглядит весьма правдиво.

Первый набор дикеша, предполагается, был выдан первому фараону, когда тот пришел к власти. Поскольку не осталось никаких записей о правящих фараонах до правления Анхктепота, то нельзя судить о верности этого утверждения. Не известно, есть ли у Анхктепота набор этих пророчествующих костей или нет.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ДИКЕША

Создание любого приспособления для гадания не простое дело. Мастер имеет дело с таинственными энергиями и силами, которые он не может контролировать, а часто и не может понять.

Вся дикеша должна быть вырезана из костей интеллектуального существа. Однако кости для каждого дайса должны быть от разных существ, тех, которые умерли (или были убиты) под светом луны, соответствующему его типу. Таким образом, чтобы изготовить красный дайс, первый в ряде, существо должно умереть под светом серпа новой луны.

Когда дайс вырезан из кости, он помещается в маленький серебряный кубок, который должен быть наполнен специальными чернилами, изготовленными из растений, которые можно найти только в пустынях Хар'Акира. Дайс в кубок должен помещаться при свете соответствующей фазы луны. Он остается в жидкости в течение одного месяца и вытаскивается из нее, когда луна возвращается к той же самой фазе, при которой он был помещен в чернила. Если дайс приятен богам Хар'Акира, то они изменяют цвет и дает ему пророческие силы.

Этот процесс повторяется для каждого дайса. Поскольку индивидуум должен самостоятельно изготавливать дайсы и лично помещать их в чернила, то в одно время можно изготавливать не более чем одну кость. Таким образом, процесс создания всего набора дикеша может занять очень продолжительное время.

После того, как дикеша создана, ее нельзя передавать в руки кому-либо другому без посредничества высшего жреца и одобрения богов. Чтобы передать кости дикеша в другую собственность должны быть проведены специальные религиозные службы под светом различных лунных фаз. По истечении одного месяца, в течение которого прошла каждая из служб, жрец передает кости новому владельцу. Если боги приемлют все, то дикеша сохраняет свою силу и цвет. Если же нет, то они теряют свой цвет, становясь белыми, как кости и становятся полностью бесполезными.

ГАДАНИЕ НА ДИКЕША

Как только кости брошены, пророк смотрит, как именно они упали, и определяет их значение. Поскольку нет никакого определенного порядка, в котором читается значение костей, то посторонний не сможет понять, какое предсказание истинно. Только опытный глаз искусного предсказателя может понять сообщения, открытые дикешой.

КРАСНАЯ КОСТЬ

Первая кость, которая притягивает силу от света серповидной новой луны, - красного цвета. Ее называют Ракеша / Rakesha/ или «Кость Ра», потому что луна в этой фазе, как считается, является короной Ра, от которой фараоны получают свою божественную мудрость. Шесть сторон кости представляют Лица Мужчин, будь то король или нищий, дурак или мудрец, маг или воин.

Фараон (The Pharaoh): Когда кость ложится этой стороной, она отмечает человека, обладающего большим богатством, властью или значимостью. Она могла бы иметь отношение к настоящему королю или другому могущественному правителю, но она также могла бы указывать на предводителя маленькой банды или группы приключенцев. Важность состоит в том, что этот индивидуум относится к тем, кого уважают (или боятся) некоторое число последователей.

Простой Человек (The Commoner): Этот иероглиф относится к любому индивидууму, кто охотно следует за другим. Это мог бы быть член религиозного братства или последователь искателя приключения. Далее, лояльность не имеет никакого отношения к этой кости. Она может указывать как на предателя, так и на заслужившего доверие товарища.

Магистр (The Magister): Когда выпадает этот глиф, то он указывает на присутствие магии или сверхъестественного. Определенно, он наиболее часто имеет отношение к жрецу или магу, хотя псионик также может быть отмечен им. Всякий раз, когда открывается эта сторона, в воздухе повисает тайна.

Воин (The Warrior): Этот символ отмечает тех, кто не имеет никакого отношения к жуткому или сверхъестественному. Они живут и умирают благодаря ловкости своих клинков и скорости своих конечностей. Эта сторона отмечает не строго воина, она также соответствует ворам и бандитам.

Злодей (The Fiend): Этот глиф показывается только в присутствии некоторой темной, зловещей силы. Он предвестник зла, будь то откровенная ярость зверя или скрытые, затянувшиеся извращения безумца.

Невинный (The Innocent): Этот иероглиф обозначает человека, который не осознает движущие силы вокруг него. Он часто относится к жертве, предупреждая наивных остерегаться всего, что окружает их по жизни.

БЕЛАЯ КОСТЬ

Белая кость получает свою силу от света прибывающей луны, которые многие люди в Хар'Акире уподобляют большому глазу, который, открываясь, смотрит на мир внизу. Эта кость белая по цвету, и иероглифы на ее сторонах говорят о строениях человека и очертаниях мира. Его называют Хоракеша /Horackesha/, кость Хоруса.

Могила (The Tomb): Этот глиф говорит о местах мертвых. Поскольку смерть и загробная жизнь в Хар'Акире имеет важное место, также принимается, что эта кость представляет храм, святыню или подобное святое место.

Город (The Town): Любая концентрация человечества может быть определена появлением этой руны. Она может отмечать место разбивки лагеря или растянувшийся крупный мегаполис. В Хар'Акире эта кость почти всегда относится к Мухару, если подразумевается последнее значение.

Гора (The Mountain): Помимо очертаний скалистого ландшафта гор, этот глиф символизирует что-нибудь такое, что может оказать большое препятствие для путешествия по земле. Таким образом, эта кость могла бы даже указывать на присутствие опасного зверя, которого необходимо победить в сражении прежде, чем войти в некоторую определенную область.

Дорога (The Road): Эта сторона кости указывает на то, что ускорит путешествие или поможет путнику. Однако иногда дорога может привести неосторожного к беде или погибели. Эта руна не дает никаких обещаний насчет безопасности пути.

Пещера (The Cave): Этот символ представляет подземные царства. Он мог бы указать на путешествие к этим темным местам или столкновению с кем-то, кто родом из этих запретных царств.

Туманы (The Mists): Эта руна отмечает неуверенность и тайну. Она могла бы указывать на то, что путешествие будет отсрочено, когда путник выбирает неверное направление или что выбранная дорога ведет не туда, куда должна.

ОРАНЖЕВАЯ КОСТЬ

Третья кость оранжевого цвета и несет свет полной луны дикеше. Говорят, что ясность полученного образа при броске этой кости идет напрямую от света этого дайса. Ее называют Тхотакеша (Thothakesha), поскольку это кость Тхота, бога знаний. Она говорит о вещах мира. Все, от оружия до сокровищ, от алтарей до очагов управляется падением этой кости.

Меч (The Sword): Этот иероглиф взывает к оружию войны. Он может истинно указывать на меч, но может относиться и к чему-нибудь другому от топора до осадного орудия. В некоторых случаях, он может предвещать появление воина или мечника. Но такое происходит редко, обычно эта кость относится к самому оружию, а не к тому, кто владеет им.

Щит (The Shield): Эта руна отмечает любую форму доспехов или щита. Она может даже говорит о других защищенных целях, типа магической защиты или замковой стене. Что-нибудь, что как предполагается, обеспечивает защиту от нападения или предотвращает вторжение, может быть показано этой руной.

Драгоценный Камень (The Gem): Эта сторона отмечает вещь большой ценности. Это мог бы быть на самом деле драгоценный камень, но также он мог бы представлять предмет искусства или сундук, полный медными деньгами. Во многих случаях ценность изделия показывается не в денежном выражении, а в эмоциональном или персональном плане.

Кольцо (The Ring): Когда этот символ выпадает при гадании, он обычно указывает на магическое изделие некоторого вида. Это могло бы быть чем-то незначительным, типа камня с заклинанием постоянного света на нем, или могло бы быть очень важным артефактом.

Колесница (The Chariot): Эта сторона отмечает перевозку людей. В некоторых случаях она могла бы означать лошадь, в других случаях скоростной экипаж, и даже парусное судно. Нет никакого точного определения этого способа путешествия или транспортного средства, ходя результат броска другой кости дикеша мог бы дать ясно понять это.

Ключ (The Key): Гадание, при котором открывается эта руна на кости, приносит новости о чем-то жизненно-важном. Это мог бы быть на самом деле ключ, открывающий двери или убирающий подобное препятствие. Но точно также это может означать информацию или важный компонент для заклинания. Что-нибудь, что позволяет чему-то закончиться, подобно краеугольному камню, решению задачи или загадки, попадает под предзнаменование этой кости.

ЖЕЛТАЯ КОСТЬ

Четвертая кость известна как Шукеша (Shukeesha), поскольку она, как считается, управляется рукой Шу, бога воздуха. Она говорит о способах, которыми изменяются вещи, следуя дорогой движущихся ветров и поднимающихся облаков. Старые вещи разрушаются, новые строятся, короли умирают, дети рождаются. Все это находится под тенью этой кости. Она получает силу от исчезающего света убывающей луны.

Разрушение (Destruction): Эта руна отмечает конец существования кого-то или чего-то. Она может предвещать смерть индивидуума, разрушение меча или даже уничтожение поселения некоторым природным катаклизмом.

Создание (Creation): Эта руна – символ строителя, мастера и художника. Она отмечает создание чего-то нового. Причем не важно, что именно создано. Оно может иметь небольшую или вообще никакой ценности, кроме своего создателя или быть чем-то великолепного качества, являющееся бесценным шедевром.

Метаморфоза (Metamorphose): Руна изменения, она означает, что что-то подвергнется большому преобразованию. Она отличается от разрушения или создания тем, что что-то полезное одним способом, теперь становится полезным другим.

Застой (Stasis): Этот иероглиф указывает на сохранение чего-то или кого-то, когда все вокруг него находится в хаосе и разрушении. Магическое кольцо, которое остается невредимым от огненного дыхания дракона или судна, пережившего ужасный шторм.

Иллюзия (Illusion): Эта сторона кости предупреждает, что истинная природа некоторой личности, места или предмета упущена. Она могла бы намекать на присутствие лгуна, предателя или нелояльного товарища. Точно так же, она могла бы указывать на мираж, сокровище, воспринятое, как ничего не стоящее или доброе деяние, оцененное неправильно.

Мимолетность (Transient): Этот иероглиф указывает на временную природу чего-либо. Он не является комбинацией сторон создания и разрушения, он указывает на что-то, что возникает на короткое время с определенной целью. Временное оснащение некоторого сооружения, машины или оружия, предназначенное для нанесения поражения специфическому противнику – хороший пример этого.

ЗЕЛЕНАЯ КОСТЬ

Пятая и последняя кость, угодна богу Сету, по чьему имени она названа Сетакеша (Setakesha). Она говорит об обжигающих эмоциях живых и затянувшегося мучения мертвых. Бросок этой кости правит сердцем и духом. Он может указывать на многое, от любви до нищеты, от мира до войны. Она получает силу от тьмы лутра (lutra), лунной смерти или лунного затмения, которое наступает в последний день каждого месяца Хар'Акира. Также эта темная ночь известна как *джасхан кахли* (jashun 'kahli), «ночь шакалов». В честь силы Сета на земле, эта кость посвящена только ему, ему одному.

Страсть (Passion): Этот иероглиф означает стремление и сильное желание. Он часто говорит о любви и целомудренной преданности мужа своей жене. Он также может сообщить о менее чистых желаниях – великой алчности или зловещей жажды к власти и богатству. Таким образом, в то время как он говорит о желании иметь и обладать, он не указывает на побуждения, стоящие за этим желанием.

Гнев (Anger): Когда эта сторона выпадает, она отмечает ненависть и гнев. Иногда эти эмоции находятся под контролем, кипя внутри человека и, ожидая мгновения слабости, чтобы вырваться наружу. В других случаях она означает всепотребляющие, постоянные эмоции, как в случае с берсеркером или яростным злодеем.

Ужас (Terror): Это знак страха и ужаса. Он может указывать страх и предчувствие или фактическую конфронтацию с чем-то ужасным и кошмарным. В некоторых случаях, он мог бы указывать на боязнь или страх неизвестного, которое не имеет под собой никакого основания.

Милосердие (Mercy): Этот образ отмечает нежность и симпатию, которые важны для тех, кто добр и благороден в сердце. Он может указывать на любые виды проявления добра и великодушия.

Любопытство (Curiosity): Этот иероглиф – знак любознательных и изучающих. Он говорит о желании узнать новое или испытать то, о чем говорили другие. Иногда такое любопытство регулируется осторожностью, иногда может навредить неосторожным глупцам.

Храбрость (Courage): Эта кость предвещает храбрость и доблесть. Часто она показывает бой или сильные затруднения, но также может говорить о внутренней борьбе, чтобы преодолеть боязнь или неуверенность в себе. Героическое действие может быть великим, или может произойти незамеченным всеми кроме тех, кто близок к храбрецу.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИКЕША

Наиболее обычный метод использование дикеша – это простой бросок костей на стол или другую плоскую поверхность, а затем чтение выпавших рун. Из значений рун в основном можно собрать единственную концепцию или изречение, которое дает понимание некоторого будущего события.

Порядок, в котором читаются дайсы – вопрос личного предпочтения. Вообще, предсказатель читает их в последовательности, которая кажется, дает наиболее логическое предложение из открывшихся костей. Конечно, такая простая интерпретация не может быть всегда верной для дикеша. Как и тарокка, дикеша содержит в себе гораздо большее количество тайн, чем даже самый одаренный толкователь может предсказать.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Дикеша может быть использована в приключении почти тем же самым способом, что и колода тарокка. Конечно, используя кости вместо карт, которые могли бы ожидать игроки, ДМ вносит разнообразие, которое добавляет тайну всем и ему самому.

Невозможно, если конечно ДМ не мастерски бросает кости, «подтасовать колоду», как в случае с картами тарокка. Кости всегда выпадают случайным образом, предпочтительней, чтобы их кидал один из игроков. Это исключает возможность ДМ-а контролировать их. По этой причине, для моделирования пророчеств должны использоваться другие методы гадания.

Специальные Глифы: Как и с колодой тарокка, некоторые символы могут быть привязаны к какому-то важному значению, определяемому ДМ-ом. Когда кости бросаются, эти символы могут выбираться, как имеющие важное значение. Предсказатель может указать на них игрокам.

Однако в этом методе существует проблема, которая состоит в том, что броском костей намного тяжелее управлять в этом аспекте, чем в случае с картами. Если нужная карта не выпала быстро, то предсказатель может просто продолжать выкладывать карты дальше. Так долго, пока полная паттерна не будет выложена, карты вполне законно выкладываются. С костями, тем не менее, такой способ выловить нужную руну, состоит в том, чтобы перебросить кости. Здесь явно чувствуется подвох, магия гадания ДМ-а теряется, и игроки могут быстро понять, что кости используются просто в качестве поддержки воли ДМ-а.

Случайное Определение: Лучший способ использовать кости в игре состоит в том, чтобы каждому глифу назначить элемент в сюжете. Тогда выпавшие кости определяют многие из важных аспектов приключения. Например, один дайс мог бы указывать на слабость злодея, тогда как другой показывает его цели, а третий – логово. Этот способ гадания намного лучше подходит для Равенлофта.

На Удачу: Как и в случае с картами, показанными ранее, это наиболее трудный метод для использования. Однако он также приносит большее удовлетворение. При этой технике кости просто бросаются, а ДМ просто, применяя свою осведомленность идущего приключения, интерпретирует выпавшие руны на костях.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	1
ТАРОККА	1
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАРОККА	10
ДИКЕША	15

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЗНАНИЯ
ЗАГАДОЧНАЯ ПРЕДАННОСТЬ
Тайные Общества Равенлофта
By Bruce Nesmith and William W. Connors

Credits
Design: Bruce Nesmith and William W. Connors
Box Cover Art: Clyde Caldwell
Interior Art: Stephen Fabian and Bob Klasnich
Graphic Design: Roy E. Parker
Editing: Mike Breault
Booklet Cover Art: Stephen Fabian
Cartography: David C. Sutherland III and Dennis Kauth
Typography: Tracey Zamagne
© 1992, TSR 1079 (4)
Перевод: GEP © 2003
Boxed Set (A major rules expansion to the Realm of Terror boxed set)

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня я узнал Тайну. Торман пригласил меня стать одним из немногих избранных. Я всегда думал, что в мире есть гораздо больше всего, что позволено нам видеть. Они скрывают это от нас, но они не могут скрыть это от общества. Мы знаем о Тайне. Когда-нибудь мы вырвем ее с губ Тех, Кто Знает. Тогда мы станем Хранителями и будем всем управлять!

- Из дневника вновь принятого.

ЧТО ТАКОЕ ТАЙНОЕ ОБЩЕСТВО?

В Равенлофте тайное общество основывается на одной концепции: конспирации. Все его члены сговариваются достичь общей цели. Эта цель не та, которая была бы широко поддержана обычным народом или представителями власти, иначе бы общество не было тайным. Часто большинство членов общества знают лишь основные цели организации. Все детали плана известны лишь немногим избранным

Членов тайного общества обычно немного и они разбросаны по разным местам. Они редко знают друг друга в лицо или по имени. Тайные символы и знаки – единственный способ, по которому они могут признать друг друга. Членами тайного общества могут быть кто угодно, от крестьянина до благородного господина, от искателя приключений до ученого. Независимо кто они, члены тайного общества – фанатичны. Они настолько преданы своему делу, что даже могут рисковать жизнью ради него.

Цель общества может быть доброй или злой. Многие из обществ имеют цели, которые не стоит оценивать по шкале добра/зла. Некоторые имеют цели, которые могут не иметь смысла для рационального разума. В большинстве случаев, существует глава общества, который планирует способы достижения цели.

План лидера общества часто неполон или требует работы многих поколений. В конце концов, если бы они собрали все части цели прямо сейчас, то их бы поиски закончились. Члены тайного общества постоянно ищут отсутствующие связи или ожидают благоприятного стечения обстоятельств, чтобы перейти на следующую стадию плана их мастера.

ТАЙНЫЕ ОБЩЕСТВА В РАВЕНЛОФТЕ

Конечно, нет ничего нового или уникального в тайных обществах. В истории существовали тайные общества типа Темпларов (Templars) или Росикруцианцев (Rosicrucians). Они существуют и в большинстве AD&D миров. В «Забытых Королевствах» Арфисты (Harpers) наиболее известный пример тайного общества.

В демиплане Равенлофта страх, отчаяние, ужас наиболее преобладает. Часть обычного народа туманных земель хватаются за любую надежду, которая появляется. Тайные общества предлагают такую надежду. Вместо того чтобы быть одним из представителей угнетенной массы, человек может стать одним из элиты, став посвященным в Тайну, он поднимается над остальными. Коротко говоря, в его жизни появляется надежда, надежда, что он поднимется над страхом и отчаянием земли.

По этой причине, тайные общества в Равенлофте получили более широкое распространение, чем в других местах. Однако, даже учитывая это увеличенное наличие, тайные общества все еще охватывают лишь незначительную часть населения. Лишь несколько тысяч людей во всех землях ядра являются членами тайных обществ.

Важно помнить всегда, что истинная власть в Равенлофте принадлежит лордам домейнов. Тайные общества владеют лишь очень небольшой силой в демиплане страха. Несмотря на все их тайны и хитрости они довольно часто привлекают внимание своего лорда. Большинство лордов даже ведут учет обществ, но они обычно не вмешиваются в их дела. Зачем уничтожать организацию, которая когда-нибудь может стать полезной?

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАЙНЫХ ОБЩЕСТВ

Существует два основных способа использования тайных обществ в приключениях в Равенлофте. Первый состоит в том, что они становятся центром приключения. В этом случае, общество – скрытая движущая сила, которое продвигает сюжет приключения. Обычно это означает, что персонажи должны мешать любому коварному плану, которое общество замышляет.

Другое основное использование их в качестве мотивирующей силы. В ходе приключения игроки могут запутаться. Они не знают, что им делать, поэтому не предпринимают ничего. В этот момент может вмешаться тайное общество, чьи

члены могут помочь персонажам преодолеть затруднение. Обычно это означает, что они хотят, чтобы персонажи выполнили главную задачу приключения или, по крайней мере, что-либо связанное с этим.

С другой стороны, оппозиционно настроенное тайное общество, в чьи планы не входит достижение PC цели, может попробовать остановить их, таким образом, ненамеренно подгоняя PC к выполнению цели, что полностью не совпадает с планами общества. Угрозы и попытки насилия – признаки такого принуждения.

Например, если персонажи должны прокрасться в замок, чтобы сюжет продвигался дальше, то оппозиционно настроенное в их отношении общество могло бы угрожать им «держитесь подальше от замка, или вы умрете». Что персонажи будут делать? Конечно же, проберутся в замок!

Независимо от того, как тайные общества используются в приключении, они всегда могут добавить настроения, создав необходимую атмосферу. Темные секреты тайных обществ хорошо вписываются в тему Равенлофта. Чтобы поддерживать завесу их секретности, ДМ должен очень экономно использовать тайные общества. Если PC сталкиваются с агентами тайных обществ везде, где бы не появились, то такие общества не будут слишком тайными.

ОПИСАНИЯ

Глава про каждое тайное общество в этой книге содержит начальное описание, цели, предысторию, членов общества, опознание и штаб-квартиру. Начальное описание создает общее чувство общества. Часто это написано с точки зрения члена общества.

Цели общества очень важны. Это движущие силы после руководства общества. Во многих случаях, простые члены даже не сознают истинные цели общества. Если вы будете использовать тайные общества в будущих приключениях, то твердо держите их цели в памяти.

Предыстория описывает, как тайное общество пришло к тому, чем стало. Эта история может пролить свет на природу общества и что движет им. В некоторых случаях, полная история тайного общества окутана в тайну.

Члены тайного общества обычно организовываются в полувоенную организацию. Каждый человек имеет ранг, который предоставляет ему некоторую власть и обязанности. Основная выгода от продвижения в ранге – более глубокое постижение Тайны.

Редко, когда член тайного общества, лично знает больше, чем горстку других членов. Поэтому, возникает необходимость в создании замысловатых знаков и кодов. Многие из этих тайных знаков опознавания легко подделать. Вообще, большинство членов тайного общества нередко отказывают друг другу в доверии. Предъявление опознаваемого кода не гарантирует принадлежность к обществу человека. Часто члену обществу отказывают в доверии до тех пор, пока он не проявит себя на деле.

Штаб-квартира общества не всегда имеет фиксированное местоположение. Во многих случаях, это место встречи, которое ДМ может использовать для своего приключения. ДМ волен изменять или увеличивать любую штаб-квартиру и описание.

ТЕМНЫЕ КОПАТЕЛИ (DARK DELVERS)

Существуют темные секреты подземелий, которые человек не исследовал. Глубины под нашими ногами содержат древнюю мудрость прошлых веков, мудрость, которая использовалась при самом создании мира. Где-то глубоко в каменной кровати земли лежит нелюбящая мать, создательница и разрушительница. Со своей кровати у истоков мира она взывает к своим отдаленным детям, людям, желающим верить в нее. Нашедший ее станет создателем и правителем всего до того времени, когда она отдаст приказ разрушить все.

ЦЕЛИ

Цель, известная обычному члену этого общества, состоит в том, чтобы обнаруживать захороненные тайны. Под этим подразумевают, что истинное могущество должно быть найдено глубоко под землей. Существа, живущие там, знают секреты, скрытые от человечества.

Цель, известная членам внутреннего круга Темных Копателей, состоит в том, чтобы найти нелюбящую мать. Они непрерывно исследуют пещеры и туннели, что уходят глубоко под землю. И все же они не знают, как добиться от нее древних секретов могущества. Если бы они ее обнаружили завтра, то они не знали бы что делать.

В частности они ищут в домейнах Арак и Блуетспур. Эти высокогорные домейны, конечно же, должны содержать проход до самых глубин мира. Естественно немного исследователей вернулись из этих мест, чтобы рассказать о своих результатах.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Первому Темному Копателю, чье имя осталось неизвестно, однажды ночью приснилась нелюбящая мать. Он увидел, как она взывала к нему, убедительно протягивая свои руки вперед. Она говорила на таинственном языке, полным безотлагательности и сверхъестественного могущества. Когда он проснулся, он свободно разговаривал на этом таинственном языке, который назвал язык матери.

Легенда Темных Копателей гласит, что он облазил все пещеры и туннели под неизвестной горой, им завладела идея найти нелюбящую мать и узнать все ее тайны. Он убедил других помочь ему, обещая разделить с ними могущество, которое он знал, скоро будет его. Согласно этой легенде, этот первый безызвестный Темный Копатель исследовал неизвестную ранее пещеру и нашел путь к нелюбящей матери. Он выкрал у нее секреты ее могущества, но она поймала его, и поглотила его тело и душу.

Темные Копатели верят, что вся сверхъестественная сила идет от нелюбящей матери через землю вверх в существ земли. Эти существа, живущие под землей, ближе к матери и поэтому унаследовали большее количество ее силы. Чем дальше под землей живут существа, тем большей силой они обладают, если далее развить эту теорию.

Темные Копатели предпочитают использовать темы земли и воды во всем. Так как вода найдена в обильных запасах подземелья, то, очевидно, что вода является источником подземной силы. Обнаружение новой подземной реки очень взволновывает Темного Копателя.

Когда член общества поднимается в рангах, он узнает о нелюбящей матери. Его также посвящают в пути темных проходов. Это известные туннели, которые возможно ведут к нелюбящей матери. По правде говоря, эти туннели и пещеры полностью не были исследованы. Любая пещера или туннель, который оканчивается тупиком - фальшивый проход. По определению, все другие – темные проходы.

ЧЛЕНЫ ОБЩЕСТВА

Все члены этого тайного общества восхищаются подземельями. Они всегда осматривают новые пещеры и ищут новые пути в старых. Секретные подземные проходы особенно захватывают их. Темные Копатели встречаются в подземельях, подвалах, пещерах.

Существует четыре слоя в тайном обществе Темных Копателей: ниша, расселина, яма, бездна. Каждый слой состоит из трех-десяти членов. Редко когда в любой данной области большее, чем указанное выше, количество людей знают об обществе или заинтересованы вступлением в него. По всем землям ядра вряд ли найдется больше, чем 750 Темных Копателей. Лидер каждого слоя, является в свою очередь членом следующего слоя. Эта пирамидальная структура заканчивается членами бездны. Лидер бездны известен как нежеланный супруг.

Члены ниши могут благополучно покинуть общество, выйдя из членства. В глазах членов бездны ничего важного нельзя узнать, будучи на низшем слое – нише. Эти члены нижнего слоя – просто агенты, которых нужно использовать, чтобы достичь окончательной цели. Однако если такой агент начинает слишком сильно разглагольствовать о существовании тайного общества, то он скоро может оказаться на дне темной ямы, навеки.

Любой член общества, покинувший расселину, будет убит, если попадется на глаза, но выслеживанием их никто особенно не занимается, это не особенно важно для общества. Пока они молчат, они безопасны. Члены ямы или бездны никогда не смогут выйти из общества. Если они попытаются так сделать, то их выследят и убьют.

Темные Копатели в основном люди, но среди них есть и много дварфов. Эльфы, халфлинги и т.п. обычно избегают этого общества. Довольно странно, но гномы также не жаждут присоединиться к Темным Копателям. Бездна в настоящее время состоит из двух людей, двух дварфов и дроу (темного эльфа). Это очень необычно, что дроу оказался вовлечен в общество Темных Копателей, но из всех эльфийских рас, пожалуй, лишь дроу, могут подумать о членстве в этом тайном обществе.

ОПОЗНАНИЕ

Легко предположить в человеке Темного Копателя. Любой, кто восторгается камнями, пещерами и подземными коридорами, попадает в число подозреваемых. Иногда человек может даже утверждать, что он является Темным Копателем, хотя на самом деле он никак не связан с этим тайным обществом.

Истинных членов Темных Копателей можно идентифицировать только по знанию секретного языка, называемого языком матери. Новые члены ниши знают лишь несколько слов из него. Чем больше человек в рядах Темных Копателей, тем лучше он знает секретный язык. В своем письменном виде язык матери состоит из рун, прямолинейных палкообразных символов.

Во многих случаях, Темному Копателю может потребоваться определить является или нет другой человек членом тайного общества. Члены общества редко знают других Темных Копателей за пределами своей собственной группы. Обычно Темный Копатель произносит какую-нибудь неясную ссылку на «силу ниже». Например, если идет разговор о политике, то он мог бы произнести «Бургомистр не имеет никакой силы ниже города». Надлежащий ответ – любое слово или фраза на языке матери. Если вместо этого его попросят объяснить его странную фразу, то Темный Копатель может объяснить, что он под этим просто подразумевал, что Бургомистр не имеет никакой власти за пределами города.

ШТАБ-КВАРТИРА

Большинство Темных Копателей можно найти в гористых домейнах типа Баровии, Дорвинии, Марковии, Тепесте. Однако Нова Вааса с ее свободным доступом ко всем этим домейнам, также как Арак и Блуетспур является домом многим Темным Копателям.

Члены бездны могут встречаться где угодно. Однако они предпочитают каменистый, пронизанный пещерами ландшафт, расположенный в горных массивах. Наиболее известное место их сборищ – скрытая пещера, называемая Бездной Нелюбящей Матери на склонах горы Нирка в домейне Даркон. Пещеры и туннели освещены смутным светом. Большинство членов этого тайного общества имеют прекрасное ночное зрение.

БЕЗДНА НЕЛЮБЯЩЕЙ МАТЕРИ (THE ABYSS OF THE HATED MOTHER)

1. Вход: Этот вход в пещеру расположен на северной стороне горы Нирки, сразу у границы домейна Даркон.

2. Недра: Эти лабиринтообразные туннели естественного происхождения. Темные Копателям известны каждые изгибы и повороты. Любые непрошеные гости могут быть легко атакованы или разделены прежде, чем они достигнут внутренностей бездны. Весь лабиринт полон ловушками, существуют лишь два безопасных пути, один к Залу Искателей, второй - к Главному Залу.

3. Главный Зал: Большая естественная пещера, где члены бездны собираются для официальных торжеств и церемоний.

4. Яма: Члены бездны собираются вокруг этой бездонной ямы, бросая кости и другие жертвоприношения нелюбящей матери. Они утверждают, что звуки, идущие от ударов костей о стороны ямы, могут быть использованы для предвидения великих событий. Никто из людей никогда не спускался слишком далеко в это место так, чтобы потом вернуться и рассказать остальным.

5. Глубины: Этот широкий туннель ведет в лабиринт нисходящих спиралевидных пещер. Это основное место для исследований Темных Копателей, которые живут и работают в Бездне Нелюбящей Матери. Где-нибудь глубоко под хрупкой коркой земли эти туннели встречаются с туннелями дроу Арака.

6. Костяная Комната: Эта пещера используется для хранения припасов Бездны. Иногда она выступает в роли тюрьмы.

7. Зал Искателей: Эти искусственные комнаты медленно вырезались из камня в течение многих десятилетий. Не все они показаны на карте. Они служат для различных мирских целей Темных Копателей.

8. Спуск: Эта лестница ведет к дальним комнатам и неизвестным палатам, используемым Темными Копателями.

ГРАНДОЧ КАРДУН (GRANDOCH KHARDOON)

Маг Земли 4-го уровня, Человек, Мужчина, Хаотично-нейтральный

AC	10	Str	17
Движение	12	Dex	12
Уровень/HD	4	Con	11
HP	20	Int	16
THAC0	19	Wis	7
Количество атак	1	Cha	12
Урон		1d4 (кинжал)	
Спецатаки		Заклинания	
Спецзащита		Нет	
Магическая Устойчивость		Нет	

Грандоч – бледнокожий человек с волнистыми каштановыми волосами и густой бородой. Он невысок ростом, коренаст, с сильными мускулистыми руками. Грандоч всегда носит коричневую или черную одежду, которая часто находится в беспорядке. У него дикий взгляд, который нервирует некоторых людей. Говорит он с тихой назойливостью, отчего некоторые люди наклоняются ближе, чтобы слышать каждое его слово, тогда как другие отшатываются назад, поскольку с ним очень нелегко общаться.

Грандоч входит в расселину общества Темных Копателей. Он возглавляет нишу из 8-ми членов и пользуется широким уважением в своей расселине. Он сильно фанатичен в своем посвящении земле и ее подземным тайнам. Он знает удивительно много о камнях, минералах и пещерах. Среди его мирных навыков – Чувство Направления, Использование Веревки, Горное Дело.

В течение последнего года Грандоч возглавлял исследования пещер неподалеку от Берговитсы в Нова Ваасе. Горы, что находятся у границы с Баровией, имеют глубокие пещеры, которые до сих пор еще неизведанны. Большинство людей знают его как каменотеса в Берговитсе.

Грандоч всегда ведет себя так, как будто он знает что-то очень важное о мире. Он создает впечатление человека, разрывающегося на части, но он не способен никому довериться. Ни при каких обстоятельствах он не будет разглашать тайны Темных Копателей.

КАРГАТАН (KARGATANE)

В Дарконе Азалин поддерживает контроль над населением через Каргат. Этот нечестивый союз вампиров предан личу. Они в свою очередь поддерживают Каргатан, который включает в себя обычных смертных, зачарованных бессмертием и кровью.

ЦЕЛИ

Каргатан ищет тайну бессмертия. Вампиры Каргата склонили их к вере, что бессмертие может быть достигнуто смертными людьми. Конечно, они не упоминают про ужасную цену, которую для этого нужно заплатить. Члены Каргатана не понимают сверхъестественной природы их предводителей. Хотя Каргатан лоялен к своим немертвым хозяевам, они по-прежнему стремятся выведать у них тайну вечной жизни. Со своей точки зрения они просто пытаются стать равными со своими мастерами так, чтобы иметь более полную долю от плода бессмертия.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Еще на заре своей истории вампиры Каргата признали, что, несмотря на всю их силу, они ограничены. Неспособные перемещаться днем, вампиры не могли полностью управлять смертными, которых Азалин дал им под надзор. Им нужны были смертные агенты среди живых.

Лич, лорд Даркона исследовал саму природу вампиров для разрешения этого вопроса. Азалин обнаружил, что если вампир пьет кровь живого человека, а затем передает ему одну единственную каплю крови, хозяин становится преданным слугой вампира. Кровь из другого источника ничего не значит, а более чем одна капля может свести человека с ума.

Вооруженный этим знанием, Каргат вышел в мир. Маскируясь под обычных людей, они предложили тайну бессмертия немногим избранным. Они тщательно выбирают свои жертвы. Только те, чья жажда к могуществу сильна настолько, чтобы преодолеть ужас процесса, привлекаются вампирами. Эти немногие стали вторым кругом Каргатана.

Метод их соблазнения не открывает истинной природы их лидеров. Используя усыпляющие средства и другие микстуры, воздействующие на разум их жертв, вампиры имеют возможность испить кровь посвященных и передать им одну каплю крови без того, чтобы жертва постигла процесс. Вторые члены круга просто считают, что когда их вводят в тайное общество, то на них спускается дар неестественной долговечности. Они знают, что испитие крови является частью тайны, однако поскольку им были подмешаны специальные средства, никто из них не помнит, что их мастера пили кровь из их вен, проколов их чудовищными клыками. Вампиры Каргата даже показывают им странный клинок с двумя остриями, утверждая, что он является неотъемлемой частью церемонии.

Подобно монстру Морденхейма, Каргатан скоро разорвал пределы контроля своих хозяев. Хотя второй круг лоялен своим хозяевам-вампирам, они не являются их рабами. Они могут иметь и имеют свои собственные, независимые цели. Второй круг начал тайно набирать других членов, обычных людей, не посвященных поцелуем Каргата. В то время как вампиры управляют вторым кругом, внешний край находится вне их контроля.

Сейчас Каргатан ищет бессмертие. Второй круг знает, что их мастера, которых они называют кругом бессмертных, имеют тайну вечной жизни. Они не знают, что их мастера – нежить, существующая за счет живых. Они стремятся выкрасть формулу вечной жизни у своих мастеров.

Внешний круг знает лишь то, что если они будут преданы и следовать приказам, то когда-нибудь их могут пригласить отпить из кубка бессмертия. Они знают, что члены второго круга не бессмертны, но обладают необычной долговечностью.

Что касается Каргата, то они осознают, что Каргатан – совсем не то, что они намеревались создать. Однако это тайное общество по-прежнему служит их первоначальным целям. Поэтому вампиры Даркона позволяют ему существовать и даже поддерживают его при случае.

ЧЛЕНЫ ОБЩЕСТВА

Как уже было сказано выше, все члены общества разделяются на две группы: второй круг и внешний край. Члены второго круга вкусили кровь вечной жизни. Члены внешнего края – обычные люди, которые были соблазнены перспективой вечной жизни.

Каждый каргатанец второго круга вступает в контакт со своим мастером из Каргата один раз каждые несколько месяцев. В это время, мастер возобновляет его преданность, выпивая некоторое количество крови из него и, отдавая назад одну каплю крови.

Член второго круга получает некоторые преимущества от близкой физической связи с вампиром. Каждый год, в котором он получает, по крайней мере, одну каплю своей собственной крови от вампира, отражается на его возрасте, так как будто бы он прожил всего лишь одно время года (1/4 старения). Например, член второго круга постареет всего лишь на пять лет, прожив 20 реальных лет - одно время года за каждый год.

Если человек за один месяц получает более одной капли крови, то он должен сделать чек безумия. Не имеет значения, была ли это всего лишь одна дополнительная капля крови или полный ковш, делается только один чек безумия. Дополнительная кровь вынуждает пьющего ощутить истинную природу вампира. Этого бывает достаточно, чтобы разрушить или повредить разум любого человека.

В течение первого месяца после того, как член второго круга вкусил крови, он имеет Силу, Ловкость и Конституцию – 18. Если характеристики персонажа уже 18 или выше, то никакого дополнительного эффекта не следует. Иногда вампир Каргата даст одну из своих каргатанцев каплю крови, чтобы помочь ему выполнить особенно трудную задачу.

Один член Каргата может иметь до дюжины слуг-каргатанцев. Это не физическое ограничение, так просто практичней. Поскольку довольно утомительно поддерживать контакты с внешним миром, большинство вампиров Каргата поддерживают лишь 3-5 каргатанцев. Некоторые члены Каргата даже участвуют в ритуалах Каргатана. Но большинство не утруждается создавать себе смертных слуг таким способом.

Членов второго круга невозможно убедить, что их мастера – на самом деле ужасающие монстры. Если они узнают про вампиров, или даже если они лично столкнутся с одним из них, они будут настойчиво утверждать, что их мастер не является вампиром. Вампиры Каргата им крепко вбили в голову, что любой член второго круга, попытавшийся пройти ритуал бессмертия, обречен на провал. Поскольку они не знают конечные стадии этой тайны, то они не смогут выполнить его правильно, и скорее станут вампирами, чем достигнут истинного бессмертия.

Никто из членов внешнего края никогда осознанно не сталкивался с вампиром-мастером Каргатана. Некоторые встречали их в другом облике, даже не осознавая, насколько ужасающе близко они подошли к истинному бессмертию.

Некоторые члены внешнего края контактируют с членами второго круга. Большинство знает лишь нескольких других членов внешнего края. Те, кому посчастливилось узнать кого-то из второго круга, могут с ним иногда встречаться. Они обычно собираются группой в течение дня, на этих сборищах член второго круга сообщает им по секрету про тайну вечной жизни, которую можно получить, если быть терпеливыми и лояльными.

На этих сборищах всегда проходит общее испитие крови. Кровь обычно берется от овцы, свиньи или другого животного. Кубок с красной жидкостью пускается по кругу, и каждый присутствующий делает только один маленький глоток. Каргатанцы считают, что бессмертия можно достигнуть через испитие крови. Если бы только они знали, насколько ужасающе они правы.

ОПОЗНАНИЕ

Лорды Каргата не имеют проблем с опознаванием. Если вампир не хочет, чтобы его узнали, то его не узнают. Его контроль над самим собой настолько полон, что он может провести весь вечер с членами Каргатана и остаться не

узнанным. Если он хочет, чтобы член тайного общества признал в нем господина, то ему нужно лишь на мгновение взглянуть в глаза. Любой член второго круга немедленно осознает, что он находится в присутствии мастера.

Вампиры Каргата никогда преднамеренно не контактируют с внешним краем. Если им нужен агент, и единственный разумный выбор – член внешнего круга, то вампир либо делает его членом второго круга при помощи соответствующего ритуала или же просто очаровывает его. В любом случае, человек скорей всего обречен. Вампиры Каргата терпеть не могут, когда им принудительно приходится совершать подобное. Они скорей всего убьют агента, когда он перестанет им быть полезным, даже если он теперь стал членом второго круга.

Все происходит гораздо тоньше, когда член тайного общества пытается идентифицировать другого члена Каргатана. Он каким-либо образом может уколоть или порезать палец, чтобы вышло немного крови. Затем он сосет кровь, довольно обычная вещь для большинства людей, при этом, пристально рассматривая человека, в котором он пытается признать каргатанца. Если он принадлежит Каргатану, то ответит фразой: «Пить, чтобы знать».

Члены второго круга имеют метки вампира. Они могут быть легко идентифицированы другими, поскольку они имеют двойной прокол на запястье или шее. Они считают, что это отметины лезвия с двумя остриями, которое было упомянуто выше. Подобно всем жертвам вампиров, каргатанцы делают все возможное, чтобы скрыть эти раны, даже прибегая к косметике для этого.

ШТАБ-КВАРТИРА

У Каргатана нет никакой определенной штаб-квартиры. Каждый член второго круга встречается со своим мастером Каргата там, где пожелает господин. Никогда два вампира Каргата не были замечены вместе в Каргатане.

Когда член второго круга встречается со своими подчиненными из внешнего края, это обычно происходит в мавзолеях или подземельях разрушенных часовен или церквей. Хотя они не знают о вампирической природе своих мастеров, они инстинктивно отыскивают места, которые нравятся нежити. Где бы они ни встречались, это происходит в тайне.

Каргатан разбросан по всему Даркону, а также в Ламордии, Фалковнии, Тепесте и Дементлиу. Говорят, что во втором круге менее 50 членов. Большинство из них не знают друг друга. Существует примерно 400 членов внешнего круга.

Здесь представлена карта разрушенного собора. Она может быть использована как штаб-квартира Каргатана или логово вампира Каргата.

1. Святилище (Sanctum): Когда это место использовалось, как собор, здесь священники проводили святые обряды и церемонии.

2. Кафедра проповедника (Pulpit): Отсюда священники взывали к массам, собиравшимся в зале богослужения.

3. Место Демонстрации (Cradle of Articles): Железные ворота окружают это небольшое место. Внутри хранятся точные копии древних реликвий для показа массам. Со всех сторон – лестницы, ведущие вверх до святилища и вниз к внутреннему святилищу.

4. Зал Богослужения (Worship Hall): Деревянные скамейки расположены между возвышающимися колоннами из камня. Арочный потолок на высоте 30-ти футов. В крыше есть несколько больших дыр. Под ними груды камня и древесины и разрушенные скамейки. Листья и обломки засоряют весь пол.

По бокам от массивных колонн – второй этаж и балкон третьего этажа. На балконе третьего этажа раньше во время церемоний играли и пели музыканты.

5. Крылья (Wings): В этих частях собора находятся комнаты и помещения, служившие для административных целей храму. Они занимают три этажа. Ни одна из этих комнат не показана на карте.

6. Вход для Священников (Priest's Entrance): Поднимаясь по этой лестнице, священники могли войти на балкон третьего этажа зала богослужения.

7. Неф (Nave): В этой комнате расположены три больших двери, ведущих во внешний мир. Одна из дверей отсутствует, открывая темное зияющее отверстие в темные глубины собора. На крышу нефа можно пройти через три крепких тяжелых двери. Священники могли выходить на этот большой балкон и обращаться к верующим, собравшимся снаружи собора. Здесь также в выходные устраивались публичные показы, реликвии, демонстрируемые здесь, были видны отовсюду.

8. Колокольня (Bell Tower): Поднимающаяся на высоту более 75-ти футов в облачные небеса Даркона, эта остроконечная колокольня имеет пять этажей. Веревки самого колокола доходят до второго этажа. Третий, четвертый и пятый этаж имеют широкое отверстие, через которое проходят веревки колокола. На пятом этаже есть несколько больших арочных окон, которые позволяли колокольному звону разноситься по всей окрестности. Колокол не звонил уже десятилетия.

9. Внутреннее убежище (Inner Sanctum): Здесь хранятся подлинные реликвии и предметы веры. Только священникам или совершившим обряд очищения верующим позволено проходить в эту комнату. Железные ворота у основания лестницы предотвращают любое нежелательное вторжение.

10. Секретный коридор (Secret Passage): Секретная дверь под Местом Демонстрации ведет к склепу под ним. Если собору угрожала опасность, то священники могли взять реликвии и спрятать их внизу среди королевских могил и склепов святых.

11. Спуск в Склепы (Descent into the Crypts): Это главный вход в склепы. Каждое крыло имеет свой собственный вход.

12. Королевский Склеп (Royal Vaults): По стенам этой большой палаты стоят погребальные крипты, обычно сложенные в три ряда высотой. В центре комнаты, между колоннами расположены королевские склепы. Всего их здесь

три, каждый посвящен семье определенного барона или графа, правящего местным регионом. Для того чтобы удостоиться чести быть похороненным здесь, правитель должен поддерживать храм. Имена правителей потеряны в веках.

КИРСТИНА МЗАЛИЧ (KIRSTINA MZALICH)

Воин 5-го уровня, Человек, Женщина, Хаотично-злая

AC	5	Str	15
Движение	12	Dex	12
Уровень/HD	5	Con	16
HP	33	Int	10
THAC0	16	Wis	10
Количество атак	1	Cha	9
Урон		1d8 (скимитар)	
Спецатаки		Нет	
Спецзащита		Нет	
Магическая Устойчивость		Нет	

Кирстина женщина средних лет, ей 43 года, у нее черные волосы, испещренные преждевременной сединой. У нее крепкое, жилисто тело, ее кожа украшена шрамами, оставшимися от различных стычек. Она предпочитает одеваться в желтую блузку с черными штанами, хотя она и имеет в своем распоряжении одежду другой цветовой гаммы. Почти вся ее одежда оставляет ее руки голыми по плечи, что делает ее похожей на кузнеца или другого чернорабочего.

Кирстина член второго круга Каргатана на протяжении семи лет. Биологически ей только 38 лет. Она не пользуется большим влиянием в Каргатане, но ее ценят и часто используют. Она поддерживает контакт со многими членами внешнего круга, главным образом с воинами и рабочими. Ее лорд Каргата – Валрик (Valric), дворянин из Виаки. Она видит его несколько раз в год. Большую часть времени она маскируется под наемника.

Как и на всех других женщин-воительниц в Дарконе, на нее немедленно обращают внимание, но не нанимают, считая ее неподходящей кандидатурой. Кирстина поклялась, что они все заплатят за то, что не берут ее на службу из-за того, что она женщина.

Кирстина не так жаждет бессмертия, как вечной молодости. Она не в состоянии понять, что остальные подразумевают под этим совсем другое. Время, проведенное в битвах, отложила на нее отпечаток, она не ценит человеческую жизнь. Однако она ненавидит мысли о старости и стремится замедлить быстрое течение времени.

ГРИНВЭЙ АРБЕР (GREENWAY ARBER)

Бард 4-го уровня, Полуэльф, Мужчина, Хаотично-нейтральный

AC	10	Str	11
Движение	12	Dex	13
Уровень/HD	4	Con	10
HP	20	Int	14
THAC0	19	Wis	15
Количество атак	1	Cha	15
Урон		1d4 (кинжал)	
Спецатаки		Нет	
Спецзащита		Нет	
Магическая Устойчивость		Нет	

CW – 50%, DN – 20%, PP – 30%, RL – 5%

Гринвэй обычного роста, стройного телосложения. Его юное лицо чисто выбрито. Он одевается в кричащие цвета, его шляпа украшена окрашенными перьями и звенящими колокольчиками. У него легкая поступь и живое остроумие. Гринвэю всего 27 лет.

Этот юный полуэльф – член внешнего круга Каргатана. Он контактирует с членом второго круга – Кирстиной Мзалич. Он бродит по всему Даркону, временами по другим домейнам, внимательно ко всему прислушиваясь и приглядываясь. Рожденный и воспитанный в Дарконе, он знает немного обо всем, что происходит в Дарконе, пользуясь тем, что является бардом.

Не получив в наследие долголетие своего эльфийского отца, Гринвэй поклялся станцевать на могиле своего отца. У него нет никакого желания убить своего родителя, он скорее хочет пережить его. Он нисколько не увлечен Кристиной. Она просто является средством для получения тайны его мечты – бессмертия!

ИЛДИ'ТААН (ILDI'THAAN)

Сны, о, Сны! Снова идти среди райских полей желаний. Тайны Илди'Таан в один день снова станут наши. Это наше законное наследие для восстановления спокойного сна и получения сокровищ старейших хозяев. Они держат ключи к внутренней силе, силе, более могущественной, чем сама магия!

ЦЕЛИ

Илди'Таан хотят обнаружить потерянную тайну своих предков. Они ищут 13 текстов Таан, которые все вместе описывают, как вернуть древнее знание. Они считают, что с этим знанием они могут потребовать сокровища Блуетспура. Но более важно, как они считают, эти знания откроют им тайны разума. Любой, прочитавший тексты, возможно, получит такое могущество, которое заставит магов задрожать.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Приблизительно 150 лет назад народ Таан проживал на склонах горы Макаб. Они знали об ужасных существах, живущих под землей, но, тем не менее, способны были там выжить. Они каким-то неизвестным способом были защищены от этой опасности. Согласно легенде, в один день на их земли с гор спустился плотный туман, проглотив их всех. Когда туман поднялся, народа Таан не было. Деревни и города были покинутыми, никого из людей в них не осталось.

Но не все в тот день находились дома. Те люди, которые были на полях или вдали от своего родного города или деревни, выжили. Они ничего не знали, что произошло с их семьями и друзьями. Войдя в города и деревни, они обнаружили их пустыми. Ни каких намеков не было на то, куда подевались люди Таан.

В ту первую ночь после этого ужасного происшествия, все кто остались в живых испытали ужасные кошмары. Многие из них сошли с ума, невнятно бормоча что-то об отвратительных монстрах, выскальзывающих из глубин, для того чтобы уничтожать все, что попадается им на глаза. Те Таани, которые остались нормальными, покинули горы, убежденные что в этом месте поселились духи пропавших.

Когда-то дружелюбная для них гора теперь была окружена стеной тумана. Полусформировавшиеся аберрации, дрейфующие через туман, убедили людей двигаться дальше. В конце, они смогли найти себе убежище в землях Баровии в городке Иммол. Согласно легенде в живых остались только 13 Таани. Некоторые остались в Иммоле, тогда как другие отправились на поиски более безопасных мест, скрываясь от собственных воспоминаний и преследовавших их снов.

Но прежде, чем разойтись, эти 13 оставшихся в живых создали 13 текстов. Если их собрать вместе, они открыли бы всю историю Таани, включая тайну их силы над старейшими хозяевами. Но если отсутствует хотя бы один текст, то все остальные бесполезны. Каждому оставшемуся в живых было вверено охранять текст.

Некоторые люди помнят до сих пор историю Таан. Время от времени безумные путешественники спускаются с гор Блуетспура в Картакасс, Баровию или Хазлан. Некоторые из них упоминают об Илди'Таан так, как будто это было бы название их собственной расы. Они бормочут о старейших хозяевах и невыразимых ужасах. Это поддерживает теорию тех, кто верит в легенды о Таан.

Предполагается, что Илди'Таан был сформирован одним человеком, сумевшим выбраться из Блуетспура в здравом уме. Легенда о Таан ходит уже больше столетия. Он никогда публично не рассказывал о своих знаниях этого домейна, но начал тайно набирать людей, мечтавших о великом могуществе и богатстве. Вербуя людей, он говорил о скрытых силах разума и богатстве, которое можно найти в скрытых пещерах старейших хозяев.

ЧЛЕНЫ ОБЩЕСТВА

Илди'Таан привлекают тех, кто верят во внутреннюю силу разума, но избегают практиковать магию. Они соблазняют могуществом и золотом тех, кто достаточно ловок, чтобы добыть секрет. В результате в Илди'Таан нет никаких магов. Также нет никаких настоящих психоников в тайном обществе, поскольку они прекрасно понимают, что скрытые силы разума приобретаются через дисциплину и усердный труд, а не с помощью какого-то таинственного Мумбу-Юмбу. Члены Илди'Таан обычно жадные, готовые выполнить любую работу за достойную оплату золотом.

Обросший слухами предводитель Илди'Таан – легендарный Чорин Мур'Таан (Chorin Mur'Thaan). Предполагается, что он основал Илди'Таан и то, что он единственный нормальный человек, когда-либо сумевший покинуть Блуетспур. Учитывая даты, которые здесь проскальзывали, вполне возможно, что даже если Чорин и существовал, то теперь он мертв.

Члены Илди'Таан разделяются на эшелон и надеющихся. Члены эшелона все отличаются диким психическим талантом. Надеющиеся – просто обычные люди. Они никогда не видели лиц членов эшелона. Представители эшелона всегда одевают кроваво-красные робы с капюшонами при встрече с надеющимися. Между собой они не скрывают лица капюшонами.

Надеющимся, кто доказал свою полезность эшелону, предоставляется красный пояс, который должен быть одет только во время церемоний. Они считаются членами надеющихся, но на них теперь возлагается некоторая миссия и крохотный кусочек тайного знания. К ним обращаются, как к опоясанным надеющимся.

Не каждый попытавшийся развивает дикий психический талант, но в тайном обществе все же есть место и тем, кто попытался и претерпел неудачу на этом поприще. Им никогда не позволяется сидеть среди членов эшелона, поскольку они не достойны этого. Их поясы помечены черной лентой. Формально они имеют тот же самый уровень власти, как и надеющиеся, но практически на них возложено большее количество ответственности. Знания Илди'Таан говорят, что они должны иметь еще один шанс проявить себя, когда им придется противостоять со старейшими хозяевами.

ОПОЗНАНИЕ

Самый легкий способ любому члену эшелону проявить себя состоит в том, чтобы продемонстрировать свою специальную силу. Конечно, в демиплане существуют и другие, которые могут иметь такие силы, но это убедит большинство членов надеющихся в том, что они имеют дело с подлинным членом эшелона, а не просто с парнем в красном костюме.

Илди'Таан разработали замысловатую систему опознавательных знаков рукой. Знаки совсем не утонченны. Человек, кажется, использует заклинание или пытается разговаривать на тайном языке знаков. Этой системы вполне достаточно, чтобы члены тайного общества, давно входящие в него, могли бы продолжить свою беседу тихо.

Среди тех, кому не посчастливилось развить психические силы, чтобы присоединиться к эшелону, это самый легкий способ признать других членов общества. Если Илди'Таанец не получает надлежащего ответа на свой вопрос при помощи знака рукой, он понимает, что он имеет дело вовсе не с другим членом общества.

ШТАБ-КВАРТИРА

Точное местонахождение штаб-квартиры Илди'Таан неизвестно. Однако она находится где-нибудь в Баровии, неподалеку от городка Иммол. Только членам эшелона дозволяется входить в нее. Уровни небольшого разрушенного замка, называемого Иркат Таан (Irkat Thaan) представлены на карте. Все это место выглядит заброшенным и заросшим. Есть лишь небольшие признаки, что это место является тайной штаб-квартирой Илди'Таан.

Большинство встреч Илди'Таан проводится на открытом воздухе в лесной чащобе. Чаще всего они проводятся рано утром. В Баровии и в Картакассе довольно часто за членами тайного общества шпионят одинокие волки, скрывшись под деревьями. Пока Илди'Таан не доставляют проблем лордам этих домейнов, им позволяют существовать. Кроме того, зачем уничтожать общество, которое однажды может послужить вам?

1. Главная Крепость: Это внутренняя часть здания безымянного замка. Илди'Таан называют его Иркат Таан, но его первоначальное название затерялось в туманах времени. В большой круглой башне когда-то проживал теперь уже забытый владелец замка вместе со своим семейством. Большинство стен еще сохранились, но окна зияют черными дырами. Крыша разрушилась, сметенная ветром и дождем. Даже ворота на вершине склона исчезли. Сотни лет назад их разобрали на железо для плугов.

2. Южная Башня: Башня в основном осталась неповрежденной. Единственный доступ в нее – из внутренней части крепости. Основание башни находится на 60 футов ниже фундамента крепости. В полу самой нижней комнаты этой башни расположен секретный люк, который ведет к крутой узкой лестнице. Лестница опускается на 100 футов под землю и ведет к скрытым палатам Илди'Таан.

3. Второй Замковый Двор (Second Bailey): Этот замковый двор также находится на 60 футов ниже пола главной крепости. Там, где раньше были стены, осталась лишь полоса щебня. На восточной стороне осталась толстая полуразрушенная стена высотой 30 футов. Над вершиной этой стены расположен внешний замковый двор.

4. Внешний Замковый Двор (Outer Bailey): От стен, которые когда-то окружали этот замковый двор остались лишь низкие насыпи щебня. Часть стен круглой башни сохранились до сих пор, возвышаясь над вторым замковым двором. Около башни с разрушившийся стены, с высоты в 30 футов можно увидеть внутренний замковый двор. На севере сохранился большой пролет замковой стены. Уклон, ведущий к воротам крепости, не поврежден.

5. Башня у Ворот (Gate Tower): Когда-то две башни охраняли вход в замок. Только южная башня выдержала течение времени. В полу башни еще один секретный люк, ведущий к подземному укрытию Илди'Таан.

6. Сторожевая Башня (Guard Tower): Кроме того, что эта башня возвышаясь над дорогой, служила для первой защиты, она также связана с подземными палатами Иркат Таан. Члены Илди'Таан используют ее для того, чтобы наблюдать за непрошеными гостями и лояльными членами тайного общества, приближающихся к замку.

7. Палаты Илди'Таан: Кроме показанных на карте комнат, вполне могут быть и другие палаты, расположенные под замком. Хотя большинство встреч и проводится на открытом воздухе, все же существует необходимость строить планы и скрывать странное оружие от любопытных глаз. Такие вещи хранятся здесь, в скрытых палатах под Иркат Таан.

РАСПУТИН ХРИНИТОВ (RASPUTIN KHRINITOV)

Воин 2-го уровня, Человек, Мужчина, Нейтрально-злой

AC	10(4)	Str	14
Движение	12	Dex	10
Уровень/HD	2	Con	15
HP	12	Int	12
THAC0	19	Wis	13
Количество атак	1	Cha	10
Урон		1d8 (боевой топор)	
Спецатаки		Нет	
Спецзащита		Нет	
Магическая Устойчивость		Нет	

PSP: 26

Психические Силы: Барьер Разума (Mind Bar), Телекинез (Telekinesis)

Распутин высокий сухопарый мужчина с глубоким звучным голосом. У него белокурые волосы, вьющиеся вокруг его лысеющей макушки. Ему далеко за сорок, его лицо испещрено морщинами. У него большие водянистые глаза голубого цвета. Он тщательно одевается, предпочитая умеренные пастельные тона с небольшой примесью вызывающего цвета, почти всегда темно-красного.

Хотя он обладает лишь диким психическим талантом, Распутин довольно необычный субъект. Он имеет не только психическое посвящение (Барьер Разума), но и науку. Будучи когда-то воином, он сохранил некоторые навыки владения оружием.

По рангам Илди'Таан, Распутин – уважаемый член эшелона. Его необычные психические дары позволили достигнуть ему высокого ранга. Он контактирует со многими надеющимися в Хазлане, где проживает. Большинство людей знают его только в качестве заимодателя в городе Тоялис.

Распутин – тихий человек, разговаривающий лишь в меру необходимости. Он полностью самостоятелен, редко кого критикует или хвалит. В Тоялисе его терпят, но не особенно любят. Он очень осторожен, стараясь не показывать свои психические силы кому-либо. В присутствии сердитого мага он предпочитает активировать свой барьер разума.

АТА-БЕСТААЛ (ATA-BESTAAL)

Сила в звере, зверь – сила! Мой ребенок не может быть проклят, как говорит она. Должно быть она предназначена для великих свершений. Она одарена зверем, и теперь она ближе к истинной природе людей. Она сделала шаг вперед в прошлое, возвращаясь к великолепию предков. Я должен найти способ помочь ей закончить путь.

ЦЕЛИ

Ата-Бестаал хотят стать простыми животными природы. Они верят, что животные такие же сильные, как и люди. Однако, родившись в гармонии со своим миром, они не нуждаются в различных атрибутах общества, магии, предметов. Ата-Бестаал считают, что если они смогут найти способ стать животными, то они получат щедрость и безмятежность животного мира.

Члены и лидеры этого тайного общества заинтересованы любым процессом, который подводит человека ближе к его животной природе. Около десятилетия назад они узнали о существовании ликантропии. Это очень взволновало Ата-Бестаал, поскольку этот процесс изменяет человека в животное, даже притом, что такое изменение временно.

Если бы Ата-Бестаал когда-либо обнаружили бы формулу превращения людей в животное, то они бы немедленно применили ко всему своему народу. Желание людей не важно, поскольку тайное общество вдохновлено более высокими целями.

Казалось бы, конверсионный процесс Жакаты, который создает монгрелменов, должен сильно привлекать Ата-Бестаал. Однако они хотят большего. Монгрелменов уважают, как существ, находящихся ближе к чистоте животных, чем смертные люди, но большинство членов тайного общества понимают, что это тупиковая дорога. Никто из монгрелменов не способен дальше продвинуться к животному состоянию. Члены Ата-Бестаал не боятся церемонии, но при этом они и не желают ее. Такой недостаток страха расстраивает и волнует Ягно Петровна, Лорда Г'Хенны.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В домейне Г'Хенна регулярно проводятся церемонии, во время которых людей превращают в монгрелменов (смотри соответствующий параграф в сеттинге «Равенлофт: Царства Ужаса»). Несчастных существ затем выселяют подальше от городов и деревень, отправляя жить в холмы. Эти патетические существа имели семьи и любимых, которые были вынуждены наблюдать их трансформацию. Большинство граждан настолько фанатичны в своей вере, что они с радостью бы предоставили собственных членов семьи такой судьбе.

Однако семейные и любовные привязанности иногда бывают сильнее сил Равенлофта. Некоторые из родственников этих преобразованных несчастных возмутились при виде их любимых, доведенных до скотского состояния. Они сформировали тайное общество, посвященное помощи своим потерянным детям, любимым, родственникам. Сначала они лишь приносили им продовольствие и вещи. Через некоторое время конфликт между их почитанием Жакаты и привязанности к монгрелменам стал слишком сильным. Медленно эти люди начали верить, что их любимые не были прокляты, а скорее благословлены. Они пришли к убеждению, что проклятие Жакаты является не злом, а добром. Глядя на мир через такие розовые очки, они могли ужиться с другими лояльными гражданами Г'Хенны и судьбой их любимых.

Конечно остальная часть Г'Хеннан еще не готова к такому открытию истинного благословения Жакаты. Только немногим избранным разрешено знать об этом чуде. Всем известно, что любой, кого поймают на оказании помощи монгрелменам холмов, будет строго наказан. В настоящее время это тайное общество должно оставаться скрытным.

Приблизительно 12 лет назад член Ата-Бестаал увидел, как ликантроп менял форму, и при этом выжил, чтобы рассказать об этом другим, хотя он и не был укушен. В течение следующих нескольких лет члены тайного общества выискивали ликантропов, страстно желая получить эту «награду». Большинство из них умерло ужасной смертью. Наконец, один бедняга смог выжить. Когда он вернулся в тайное общество, его быстро поместили в клетку. Ата-Бестаал вступило в новую эру.

В настоящее время, в подземных камерах тайное общество содержит вервольфа, веркрыса и шакалвера. Никто из них не является истинным ликантропом, скорее это инфицированные члены Ата-Бестаал. Тайное общество использует этих существ, чтобы заразить других членов ликантропией, что приведет их ближе к животно-подобному состоянию.

ЧЛЕНЫ ОБЩЕСТВА

Когда-то большая часть членов Ата-Бестаал любили тех, кто стал монгрелменами. Однако теперь таких осталась лишь маленькая доля. Большинство членов тайного общества теперь составляют люди, которые восстали против статус-кво Г'Хенны, убежденные, что возвращение к природе, поддерживаемое Ата-Бестаал – истинный путь к спасению. Среди активных членов есть даже несколько монгрелменов, хотя большинство из них явно испытывает недостаток интеллекта, чтобы быть членами общества. В Г'Хенне имеется приблизительно сотня членов тайного общества.

В ночь полнолуния новых членов общества заставляют просовывать свои левые руки сквозь прутья решетки для того чтобы голодные ликантропы покусали их. Если вновь посвященный выживает и заражается, то он становится полноправным членом общества. Если он выжил, но не заразился, он по-прежнему является членом общества, но его считают неудачником, которого отклонила сама природа. Он может выполнять мелкие поручения, часто их привлекают заботиться о монгрелменах холмов. Примерно 70% членов тайного общества инфицированы ликантропией.

Между ночами полнолуния члены общества добывают как животных, так и людей (обычно предателей Ата-Бестаал). Их содержат в тюрьме в штаб-квартире до следующего полнолуния. В эту ночь члены тайного общества собираются для

ужасного банкета. Когда ликантропия вызывает их превращения, они упиваются своей звериной природой. Члены тайного общества убивают всех, кого видят, иногда даже друг друга.

В тайном обществе нет никакой иерархической структуры. Каждый член знает нескольких других членов, которые в свою очередь знают нескольких других, формируя сеть, по-видимому, случайных связей. Где-то в центре этой сети Микки Каспарис (Mikki Kasparis) и другие лидеры Ата-Бестаал. Информация обычно втекает в центр этой сети, а приказы – вытекают.

ОПОЗНАНИЕ

Ата-Бестаал имеют самой простой способ опознания. Это широкая гримаса, показывающая обнаженные, сжатые зубы. В большинстве случаев ее нельзя спутать с улыбкой. Наличие монгрелмена еще один способ быть узнанным для членов этого тайного общества.

Такие простые процедуры опознания приводят к тому, что многих членов общества схватывают. Проникнуть в организацию достаточно просто. Однако поскольку ужасающее наказание Ягно Петровна мало страшит их, они редко называют имена других членов Ата-Бестаал. Немного агентов проникли далеко вглубь сети. Обряд инициирования гарантирует, что только истинные сторонники получают полное доверие всей группы. Те агенты, которых ловят, обычно оставляют для пищи в ночь полнолуния.

ШТАБ-КВАРТИРА

В северных холмах Г'Хенны, рядом с границей Даркона, Ата-Бестаал имеют секретную, подземную штаб-квартиру. Эта большая подземная пещера, которая может закрываться. Здесь происходят ежемесячные сборища, где проливается море крови. Узников и животных выпускают в эту пещеру. Члены общества запираются внутри пещеры, тогда как те неудачники, которые не смогли получить дар ликантропии, остаются снаружи. Когда безумие ликантропии проходит, иногда через несколько дней, провалившие посвящение открывают пещеру и выпускают насытившихся ликантропов.

МИККИ КАСПАРИС (MIKKI KASPARIS)

Человек, Женщина, Хаотично-злая

AC	10(8)	Str	16
Движение	12	Dex	10
Уровень/HD	1	Con	14
HP	7	Int	11
THAC0	19	Wis	17
Количество атак	1	Cha	14
Урон		1d6+1 (копье)	
Спецатаки		Нет	
Спецзащита		Нет	
Магическая Устойчивость		Нет	

Микки Каспарис – широкоплечая женщина с обильной черной бородой и густыми черными волосами. Ее густые сросшиеся брови встречаются над носом, формируя единую черную полосу над глазами. У нее короткие толстые руки.

В городе она работает кузнецом. Свои волосы она убирает в короткий конский хвост. Она одевается в грубую крестьянскую одежду, специально скроенную так, чтобы ее можно было легко сбросить. Вокруг шеи она носит серебряный амулет в форме волчьей головы. Она прячет его под своей рубашкой. Когда у нее возникают проблемы, она одевает кожаную куртку и вооружается копьем.

Микки – нынешний лидер Ата-Бестаал. Она заражена ликантропической формой вервольфа. Она также общепризнанный носитель знаний тайного общества. Ее ответы на вопросы членов Ата-Бестаал считаются последней истиной. Она направляет поиски на достижение истинного ответа, который возвратит человека в мир и чистоту животных.

Несмотря на ее физическую непривлекательность, Микки – вдумчивая, мудрая женщина. Наиболее часто ее видят с задумчивым выражением лица. Хотя ее нелегко вывести из себя, но если такое происходит, то гнев ее ужасен. Немногие члены Ата-Бестаал подвергают сомнения ее слова более одного раза.

ДЕТИ АДАМА (ADAM'S CHILDREN)

Я не имел никакой матери, которая бы влила в меня понятия материнской любви и заботы. Я не имел никакого отца, который бы привил мне понятия родительской дисциплины и бравады. Я не имел никаких родных братьев, которые бы привили мне понятия братской поддержки и состязаний. Такое – не для созданного.

Мы сделаны целостными при рождении. Мы сделаны совершенными, без искажений рождения. И все же мы неполны, поскольку мы не можем повторить нас. Мы преодолеем этот фатальный недостаток, которым наградили нас наши создатели.

ЦЕЛИ

Дети Адама – големы из плоти, тела выброшенные из лаборатории доктора Морденхейма, которые были возвращены к жизни монстром Морденхейма, Адамом. Этих существ нельзя даже сравнивать с Адамом. Они не имеют его первобытной ярости и диких эмоций. Они бесчувственные существа из плоти.

Они имеют перед собой важнейшую цель – найти тайну воспроизводить себя. Чтобы стать расой, подобно людям или эльфам, они должны стать способными создавать новых членов. Такие новые дети не могут быть клонами старых. Если

бы они были самовоспроизводящейся расой, им бы были не нужны выброшенные тела других видов, что происходит теперь. Однако если это единственный способ создать новых Детей, то предназначение людей состоит в том, чтобы стать расой запасных органов для того, чтобы создать большее количество Детей.

Дети иногда разграбляют могилы или похищают людей. Эти редкие происшествия почти всегда связаны с потребностью в запасных частях или объектами для экспериментов. Многие из этих происшествий приписываются доктору Морденхейму или «дьявольскому монстру», чья легендарная фигура основана на случайном наблюдении Адама. Никто некогда не смог избежать Детей Адама.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Частью экспериментов доктора Морденхейма, направленных на сохранение дорогой ему Элис живой, являются усилия «хорошего» доктора по созданию другого Адама. Если он сможет воссоздать этот уникальный процесс, то он сможет вырастить ей новое тело. Прежде, чем испробовать любой процесс на том, что осталось от Элис, он сначала испытывает его на големе из плоти.

Чего доктор не знает, так это то, что ни один голем из плоти, которого он создает, не способен сохранить жизнь ни на мгновение. Когда он создавал Адама, часть процесса навеки связала его с големом. Вместе они могли бы создать то, что Виктор Морденхейм так отчаянно желает – новое живое существо, подобное Адаму. Вместе они смогли бы восстановить тело Элис, хотя к этому времени ее разум скорей всего был бы разбит безумием. Однако Адам неистово ненавидит Морденхейма. Доктор испытывает те же самые чувства к своему чудовищному созданию. Маловероятно, что эти двое когда-либо будут сотрудничать в одном деле, разве что в деле их взаимного уничтожения.

Доктор Морденхейм избавлялся от тел своих экспериментальных созданий, после того как они становились ему не нужными. Адам обнаружил это и утащил тела. Те големы из плоти, которые находятся в относительно хорошем состоянии, могут быть оживлены Адамом. У него способность вдохнуть жизнь и разум в их мертвую плоть. Но никто не знает, что за таинственный процесс он использует при этом, и какие возникают побочные эффекты.

Первоначально Адам предполагал использовать реанимированных големов из плоти в качестве оружия в его войне с доктором Морденхеймом. Они должны были быть его слугами и его глазами. Они должны были помочь ему отнять у доктора все самое драгоценное, что он имеет в жизни.

Но темные силы продолжили шутить с этой парой. Они сделали так, что големы из плоти, созданные Адамом таким способом, оказались бесчувственными существами без всякой преданности к своему создателю. Желания служить Адаму у них было не больше, чем помогать Виктору Морденхейму. Они даже не протестовали, когда Адам отрывал части тела от их тел. В конце концов, он прекратил попытки измывательств над своими созданиями.

Временами он оживляет новых големов, когда прозрение посещает его. Чаще всего это происходит тогда, когда Дети преподносят ему тело, сшитое из частей различных тел, вытащенное из коллекторов замка Морденхейма. Адам по-прежнему получает некоторое болезненное удовлетворение от искаженных отбросов работы ненавистного доктора. Большинство из них становятся бесчувственными существами подобно големам Детей Адама. Однако некоторые из них становятся безмозглыми машинами для убийств или изощренными охотниками ужасающей силы.

Что касается Детей, то они преследуют свои собственные цели. Они имеют секретную штаб-квартиру где-то в горах Спящего Зверя. Они посвятили себя созданию себе подобных, имея цель стать полноценной расой, способной к воспроизведению потомства.

ЧЛЕНЫ ОБЩЕСТВА

Только големы из плоти, созданные в Ламордии могут стать членами этого тайного общества. Но не все оживленные големы из плоти выбирают этот путь. Некоторые преследуют свои собственные цели, бродя по земле со странными поручениями.

Те, кто присоединился к Детям Адама – интеллектуальная часть. Они бесчувственны, даже перед лицом смерти они не испытывают боль. Дети Адама разум ценят больше, чем тело. В отличие от типичных големов из плоти, они имеют, как указывалось выше, средний интеллект. Они вовсе не безмозглые автоматы.

Всякий раз, когда Дети должны взаимодействовать с нормальным обществом, они должны маскироваться. Они носят пространные одежды с большими капюшонами, скрывающие их черты лица в тени. Без такой маскировки их сшитые тела могут быть сразу опознаны, не говоря уж о страхе, который может охватить нормального человека от их вида. Любое наблюдение одного из Детей вызывает чек ужаса.

Часто их можно найти крадущими трупы с кладбищ. Они пытаются повторить ужасающие эксперименты, подобные те, которые делает доктор Морденхейм. Однако им не хватает знаний и умений безумного доктора, практически у них ничего никогда не получается. К сожалению, неудачи не останавливают их.

Дети также занимаются обменом товаров и странных материалов для своих экспериментов. Иногда им нужна пища или другие обычные изделия для ежедневного проживания. Все это они могут взять только у людей, из-за чего им приходится посещать расу тех, которые могут рожать.

Нет никакой иерархии власти среди Детей. Каждый из них имеет задачу, достижению которой он посвящает себя. Эти задачи должны быть выполнены и не имеет значения, кто из них будет исполнителем. Дети Адама – воистину бесклассовое общество. Есть некоторые отдельные големы, в чью задачу входит управлять другими големами, но, несмотря на их власть, они не считаются лучше или хуже, чем другие из Детей Адама.

ОПОЗНАНИЕ

Здесь нет проблемы для Детей Адама. Любой близкий осмотр покажет, является ли претендент человеком или созданным. У них нет никаких секретных паролей и опознавательных знаков.

ШТАБ-КВАРТИРА

В горах Ламордии есть заброшенный монастырь, который Дети Адама используют для своих целей. Там они могут спокойно работать. Немногие люди в городах Ламордии знают о существовании Детей. Любой, кто пробует посетить их, встречается «братом ордена», одетым в монашеское одеяние и капюшон, и выпроваживается восвояси. Однажды, в припадке ярости, сам Адам прорвался в монастырь, обвалив башню и разорвав сшитую плоть своих младших братьев. Когда его ярость прошла, те из големов, которые остались спокойно восстановили свое изолированное убежище.

Монастырь стоит на крутом склоне горы. Здание фактически встроено в склон горы. Первый этаж имеет высокий, сводчатый потолок, почти 20 футов отделяет пол от балок потолка. Остальные этажи имеют обычные стандартные потолки в десять футов высотой.

1. Мост. Единственный доступ в монастырь через мост, который перекрывает пропасть глубиной более 100 футов. Две деревянные платформы выступают с каждой стороны пропасти, но между ними существует 20-ти футовый промежуток. Внутри монастыря есть деревянный мост, шириной пять футов и длиной 25. Он настолько тяжел, что необходимы двое из Детей, чтобы положить его на место. Только тогда посетитель сможет войти в монастырь. Адам может перепрыгнуть дыру или легко взобраться по склону горы, если возникнет необходимость.

2. Вторая Башня. Адам свалил эту башню в своем убийственном приступе ярости. Как отмечалось выше, Дети восстановили ее, камень за камнем, они сложили ее обратно. С того времени они называют ее Второй Башней. Из ее окон големы из плоти могут видеть любого, кто приближается к монастырю по дороге. Отсюда даже видно существенное количество окрестностей.

3. Церковь. Подобно всем монастырям, посвященным служению добру, это здание имеет место для свершения молитв. В задней части этого зала – секретная дверь, которая ведет к серии скрытых комнат. Как и все комнаты на этом этаже, зал для богослужения имеет 18-ти футовый по высоте потолок.

4. Скрытые Комнаты. По слухам есть несколько секретных коридоров, ведущих к комнатам и залам, вырезанным в горе. Здесь показана всего лишь одна из секретных областей. Эти все комнаты скрыты спиральной лестницей. Дети Адама проводят здесь свои мерзкие эксперименты над живыми и мертвыми. В этих комнатах никто не сможет расслышать их крики.

5. Крыша. Край крыши – зубчатый, подобно стенам замка. Там где крыша переходит в гору, есть туннель, который ведет к серии пещер, многие из которых исследованы только частично.

6. Штормовая комната (Storm Room). Здесь собираются големы во время частых грозовых штормов, несущихся со стороны моря. Некоторые из самых причудливых и отвратительных экспериментов проводятся во время, когда электричеством насыщено все.

КАРТАД (KARTAD)

Голем из плоти, Законно-нейтральный

AC	9	Str	19
Движение	15	Dex	16
Уровень/HD	9	Con	18
HP	40	Int	14
THAC0	11	Wis	12
Количество атак	2	Cha	1
Урон	2d8/2d8 (кулаки), + 7 с оружием		
Спецатаки	+3 THAC0 с оружием		
Спецзащита	+1 оружие, чтобы повредить; иммунен к большинству заклинаний (смотри ниже)		
Магическая Устойчивость	Нет		

Подобно всем големам из плоти тело Картада сшито из кусков различных трупов. Ни одна из частей тела не пришита нормально. Одного его вида достаточно, чтобы гарантировать чек ужаса. Он 7½ футов ростом и движется с кошачьей грацией. Его голос подобен скрежету гравия под пяткой ботинка. Картад носит крепкую коричневую робу с глубоким, скрывающим лицо капюшоном всякий раз, когда ему приходится иметь дело с людьми. Смотри параграф (Големы, меньшие) в Справочнике Монстров относительно деталей его боевых способностей.

Картад – выбранный представитель Детей. Всякий раз, когда кто-то должен пойти в людские поселения, идет Картад. В этом нет никакой чести или позора, это просто его доля в жизни. Когда он в монастыре, он отвечает за ворота.

ХРАНИТЕЛИ ЧЕРНОГО ПЕРА (THE KEEPERS OF THE BLACK FEATHER)

Вот дар богов несчастной земле. Используйте его бережно и передавайте его тайну лишь от священника к священнику. Стая воронов сойдет, и это будет священным символом их рода. Его мощь подобна силе солнца - это свет и тепло. Это последний шанс отогнать тень, которая должна навечно окутать эту несчастную страну.

- Кристи Голдэн. Вампир Туманов

Внутри закутанного в саван смерти домейна Баровии возникла искра жизни. Внутри охваченного тьмой домейна, скрытый даже от самого Лорда Страда, существует орден, посвященный древним целям и принципам добра. Их немного, примерно 150 людей во всем домейне принадлежит этому элитному ордену. Их миссия грандиозна, они ищут возможность уничтожить самого Страда Фон Заровича.

ЦЕЛИ

Как заявлено выше, Хранители Черного Пера стремятся найти средства при помощи которых они смогут противостоять злому Лорду Баровии и уничтожить его. Они верят, что средством, с чьей помощью они положат ему конец, является Святой Символ Равенкинд (смотри сеттинг Равенлофт: Царства Ужаса). Эта цель известна всем членам тайного общества, от самого низа до самого верха. По этой причине большая часть времени деятельности организации уходит на поиски символа и изучение его свойств по легендам.

Однако у тайного общества существуют и вторичные цели, которые позволяют членам организации осознавать, что они не стоят на месте, а продвигаются вперед, даже притом, что главная цель уклоняется от них. Наиболее важная из них – изучение непосредственно самого Страда. Большое количество времени тратится на исследования и предположения относительно природы его сил, корней его прошлого и планов на будущее. Время от времени организация даже идет на риск, срывая некоторые начинания великого вампира. Однако в последнем случае, они идут на такое только тогда, когда уверены, что их прямые усилия пройдут незамеченными для Страда. По этой причине такие их усилия почти всегда принимают форму помощи другим людям, не являющимися членами их организации, которые стремятся противостоять Лорду Баровии.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Символ Равенкинд ведет свою историю с тех времен, когда Баровия еще не стала первым домейном Равенлофта. Он был создан Высшим Первосвященником королевства в то время, когда Страд фон Зарович был таким же смертным, как и любой человек. Непрерывные усилия священника по созданию артефакта довели его до смерти, но сила символа от этого не уменьшилась. На последнем издыхании он закончил благословение, которое наделило силой этот могущественный волшебный предмет. Когда его тело нашли следующим утром, символ был его единственным наследием народу Баровии.

Позже символ был скрыт от всех, надежд на то, что его обнаружат, уже не оставалось. Но появление рэвенкинов было предсказано создателем символа, и никто не мог отрицать это их наследие. Печально, но те, кто спрятали реликвию, сделали это так умело, что символ ускользнул от них. В конечном счете, все, кроме одного из них, потеряли надежду и оставили поиски. В то время как они остались оплотом добра в зловещих землях Равенлофта, их основная цель была забыта.

Один из рэвенкинов, Пёоор Пятидестятилетник (Pyoor Fiftysummers) поклялся, что не оставит их удел так быстро. Он собрал своих самых доверенных друзей и объяснил им, что должно быть сделано. Они согласились помочь ему и так образовались Хранители Черного Пера.

С того времени прошло несколько десятилетий, организация выросла до ее нынешнего размера. Из своего штаба, называемого Гнездом, Пёоор руководит своими помощниками, направляя их на поиски рубино-платинового талисмана, который, как он верит, будет венцом триумфа его двухсотлетних поисков.

ЧЛЕНЫ ОБЩЕСТВА

И хотя все члены этого тайного общества прекрасно осознают цели своей организации, существует тайна, которая скрывается от них. То, что не известно принесшим клятву братьям этого ордена, так это природа лидеров их организации.

Рядовые члены общества – обычные люди из самых разных слоев общества, которые больше всего желают освободиться от страха, нависшего над их жизнями под тенью Замка Равенлофта. Все они отличаются тем, что готовы подняться и рискнуть своей жизнью, не боясь ужасной смерти (или хуже). На тот момент, когда пишутся эти строки, на этом уровне общества насчитывается 125 членов.

Все простые члены ордена сгруппированы в «когти», по пять сообщников в каждом. Они – обычные люди, которые следуют руководству лидера когтя. Однако в отличие от своих последователей лидер каждого когтя совсем не нормален. Скорее, он ликантроп, определенным образом инфицированный ворвороном (смотри Справочник Монстров Равенлофта).

Будучи когда-то человеком, подобно тем, кто следует за ним, лидер когтя был выделен главными мастерами товарищества и получил возможность продвинуться в рядах Хранителей. В обмен на клятву в верности, индивидуум инфицируется ликантропией и становится одним из немногих избранных в организации. Хотя он и отвечает за дела тех, кто находится под ним, руководитель когтя – не последняя власть в этой организации.

Над руководителями когтей – пять хранителей пера. Эти индивидуумы, подобно лидерам когтей, также далеко не являются людьми. На самом деле они тоже ворвороны. Однако в отличие от тех, кто находится ниже их, они истинные ворвороны, настоящие члены этой таинственной, древней расы. Они - источник силы организации, их желание творить добро и положить конец деспотизму Страда жизненно важно для деятельности ордена.

Однако существует уровень власти даже выше этого внутреннего круга. Во главе всех стоит Пёоор Двухсотлетник, самый старейший из известных таинственных рэвенкинов, которые искали Святой Символ Равенкинд почти полторы сотни лет назад. Эти пять Хранителей признают Пёоора в качестве абсолютного лидера и делают все возможное, чтобы выполнить его распоряжения. Кроме этих пяти хранителей, ни один член организации даже не подозревает, что правящей силой Хранителей Черного Пера не является ни человек, ни ворворон.

В дополнение к традиционному «членству» в ордене, многие члены организации могут призвать обычных воронов себе на помощь. Степень этой способности зависит от природы индивидуума.

Обычные члены когтя не имеют никаких способностей командовать воронами, но они знают некоторые слова на языке воронов. Таким образом, они могут общаться с воронами довольно хорошо. Важно обратить внимание, что язык этих птиц очень прост и обычно позволяет им выражать только наиболее элементарные понятия, типа «приближается опасность» или «впереди еда».

В дополнение к обычному общению с этими птицами, лидеры когтей способны отдавать приказы количеству воронов, равных их HD (обычно 4). Вороны, которыми они управляют, считаются очарованными, и будут предпринимать почти любые действия, чтобы выполнить приказы и просьбы их хозяев.

Истинные ликантропы, составляющие внутренний круг этого ордена, имеют еще большую способность управлять воронами. Они могут контролировать еще большее количество птиц, равное их HD, умноженному на 2 (таким образом, они в среднем командуют восьмью птицами). Кроме того, они могут очаровать огромных воронов, хотя такие птицы, рассматриваются как два обычных ворона в плане контроля.

Лидер ордена, Пёоор Двухсотлетник, может очаровать любые виды этих птиц, включая самый крупный подвид из всех – гигантского ворона. Количество существ, которых он может очаровать в любой момент – 30, хотя огромные вороны считаются за два обычных ворона, а гигантский за трех. Таким образом, Пёоор мог бы управлять 15-тью обычными воронами, тремя огромными воронами и тремя гигантскими.

ОПОЗНАНИЕ

Члены этого ордена используют сложную систему опознания, которая имеет три уровня. Они считают, и вполне обоснованно, что только поддерживая полную секретность, они смогут выжить. Если Страд когда-либо узнает о существовании Хранителей Черного Пера, то он, безусловно, выследит их и уничтожит.

Первая форма опознавания визуальна. Каждый Хранитель Черного Пера всегда носит одно или большее количество символов вороньих перьев. Они принимают форму от фактически самих перьев до колец с печаткой, выгравированных амулетов или даже татуировки.

Однако поскольку посторонний может также иметь подобные художественные изыски, используется еще и устный пароль. Второй шаг опознания принимает форму случайного вопроса, в котором фигурирует слово «гнездо». В ответе должно быть слово «перо», или человек явно является мошенником. Как только вторичная идентификация прошла, человек может быть справедливо уверен в том, что он находится в компании такого же члена тайного общества.

Однако только ради безопасности, должна быть сделана третья проверка. Как и второй шаг, он принимает устную форму. Однако в отличие от предыдущего уровня опознания здесь исследуемый человек должен брать инициативу на себя. Если кто-то считает, что его проверяют на подлинность члены его ордена, он должен что-нибудь произнести на языке воронов. Выслушав это, проверявший человек отвечает ему тем же способом и процесс опознания завершен.

ШТАБ-КВАРТИРА

Подобно многим тайным обществам, эта группа имеет специальную штаб-квартиру. Называемое Гнездом оно тщательно скрывается, его местоположение знает только Пёоор и пять членов его внутреннего круга. Время от времени других членов общества могут принимать здесь, но только если возникает крайняя необходимость, и то только после того, как им завязывают глаза и делают так, чтобы они не смогли позже восстановить тот путь, по которому прошли.

Гнездо – ряд секретных комнат, расположенных под таверной «Кровь Вина» (Blood o’ the Vine) в деревне Баровия. Вид Страдовского Замка Равенлофт из большого окна гостиной таверны служит постоянным напоминанием о важности миссии тайного общества.

Кровь Вина имеет длинную историю, уходящую к самым ранним дням Равенлофта. За прошедшие годы сменилось много владельцев, но теперь она принадлежит Брэю Мартикова (Bray Martikova). К этому времени, семья Брэя владела таверной на протяжении примерно 150-ти лет. Старинность заведения – вопрос большой гордости, как для хозяев, так и для клиентуры.

Помимо того, что он является хозяином Крови Вина, Брэй Мартикова – один из главных лейтенантов Пёоора среди Хранителей Черного Пера. Он прекрасно осознает важность его заведения для Пёоор и ордена. Дополнительную информацию относительно Брэя можно найти в конце этой главы.

КРОВЬ ВИНА

Кровь Вина – двухэтажное строение, расположенное в средине деревни Баровии. У нее побеленные стены и темные деревянные рамы, что придает этому зданию привлекающий своей стариной, деревенский вид. Цветущие лозы самого разного сорта цепляются за внешние стены, на многих из них растут различные съедобные ягоды, которые использует повар в своих многочисленных блюдах.

1. Вестибюль. Вестибюль «Крови Вина» приятно обставлен. Всегда, когда это возможно, в нем стоят распустившиеся цветы и душистые растения.

2. Обеденный Зал. Это центр таверны. Здесь расположены длинные деревянные столы со скамейками и стульями для размещения посетителей. Большое круглое окно на одной стене открывает превосходный вид на горы за городом и далекие шпили Замка Равенлофт.

3. Бар. В этой комнате расположен бар, роскошно отделанный темной древесиной. Стойка бара всегда тускло освещена. Поскольку для нормальных растений в этой комнате недостаточно света, Брэй поместил здесь распускающиеся по ночам цветы, которые кажется, не имеют никакой потребности в солнечном свете. Он не знает, откуда завезли эти растения, поскольку он купил их у каравана Вистани.

4. Кухня. Кухня в «Крови Вина» прекрасно обставлена самой разнообразной кухонной утварью, которую только можно вообразить. Здесь можно приготовить все что угодно, включая от легкого завтрака и заканчивая роскошным банкетом для множества гостей. Насос в кухне качает воду из глубокого колодца.

5. Кладовка (Pantry). Самые разнообразные скоропортящиеся пищевые продукты хранятся здесь: цыплята и т.п. подвешены к крюкам, фрукты, овощи, различные, недавно собранные травы и специи.

6. Кладовая (Larder). Это место используется для хранения всех видов нескоропортящихся продуктов. Здесь бочки с пивом, соленое мясо и рыба, бесчисленные фляги со специями и травами и так далее. В этой комнате стоит восхитительный, хотя и несколько пьянящий запах.

7. Ванная комната. Эти расположенные внутри уборные выходят в подземный поток, который течет под таверной. Как естественный водопровод это очень удобно. Обычно здесь рассыпают растертую траву, чтобы сохранить свежий запах.

8. Общая спальня. В этой комнате расположено некоторое количество довольно удобных отдельных кроватей. Здесь самое дешевое жилье, доступное в гостинице. Цена за ночевку на одной из общих кроватей – один золотой. Сюда входит обед и завтрак.

9. Комнаты для Компаний: Эти комнаты обставлены десятью кроватями (пять кроватных стоек) и минимальным количеством довольно удобной мебели. Как и в общей спальне, здесь не предполагается никакого уединения. Эти комнаты обычно предоставляются группам людей, которые желают быть вместе. Вообще эти комнаты стоят по два золотых с человека за ночь. Сюда входит обед и завтрак с каждого человека.

10. Офис Брэя. Эта комната используется Брэем для управления Кровью Вина. Здесь обычно беспорядок, в комнате есть стул, стол, на котором валяются несколько случайных записей и т.п. Камин в этой комнате оснащен секретным люком, который может быть открыт только тогда, когда в камине не горит огонь. Как только люк открыт, под ним видна лестница, идущая вниз по прямоугольной шахте в расположенное ниже Гнездо.

11. Спальня Брэя. В отличие от остальной части его персонала Брэй живет в гостинице. Эта комната обставлена прекрасной, удобной кроватью, широким креслом и превосходным столом. Многочисленные цветы растут в настенных горшках, наполняя воздух непреодолимым ароматом.

12. Частные комнаты. Это самое дорогое жилье, доступное в «Крови Вина». За 5 золотых в ночь один человек или парочка могут остановиться в роскошной комнате с удобной кроватью, прекрасной мебелью и свободным доступом ко всей пище, которая подается в течение их пребывания.

13. Частная столовая. Эта комната отводится для гостей, проживающих в частных комнатах. Столы и стулья установлены здесь так, чтобы питание было как можно ближе для гостей, проживающих в частных комнатах. Удобная мебель для отдыха также расставлена здесь, эта комната также может служить местом для общения.

14. Храм Равенкинда. Это просторная комната с большой, куполообразной крышей. Комната отделена от твердого каменного уступа, который находится под «Кровью Вина». В центре широкое кольцо стоящих камней поднимается от пола примерно на высоту 15 футов. Камни покрыты рунами и являются жизненно-важной частью религиозных служб, проводимых Пёоором и внутренним кругом. Говорят, что такой круг из монолитов использовал священник, который создал Святой Символ Равенкинд. Их значение было утеряно для всех рэвенкинов, которые не принимали участие в поисках окончательного добра. Широкая железная жаровня стоит в центре камней. Она всегда наполнена горячими углями, наполняя комнату угнетающей жарой и жутким красноватым жаром.

Прямоугольная шахта на западной стене этой комнаты содержит железную лестницу, которая ведет в темноту. Она обеспечивает доступ к офису Брэя наверху (смотри описание комнаты 10).

15. Спальни. Существуют пять таких комнат, врезанных в камень под таверной. Каждая обставлена в спартанской манере, обеспечивая лишь минимум комфорта для человека, проживающего в ней. Эти комнаты используются лейтенантами Пёоора, когда они должны уединиться по какой-либо причине. Они также используются в качестве «безопасных убежищ» для друзей или членов организации, которые по той или иной причине оказываются в опасности.

16. Комната Пёоора. В этой комнате проживает Пёоор. Она отделано темной древесиной и всегда смутно освещена. Воздух тяжел от густого запаха ладана. Здесь расположено несколько книжных шкафов, каждый из которых заполнен томами священных знаний и таинственных исследований. Многие из них касаются непосредственно самого Страда и земли Баровии. Еще одна важная часть этих манускриптов предоставляет многочисленные истории и информацию относительно Святого Символа Равенкинд.

17. Комната Собраний. В этой комнате Пёоор и его лейтенанты собираются вместе, чтобы обсудить дела тайного общества. Комната хорошо освещается, в ее центре расположен большой шестиугольный стол. Стулья и различная мебель также расположена в этой комнате.

18. Секретный Проход. Этот узкий туннель, вырезанный из земли, очень узок, чтобы свободно двигаться по нему. Он ведет за город на поверхность в центре полого дерева. Дерево остается живым, с густой растительностью благодаря лесничим навыкам Пёоора и его вида. Этот секретный вход служит, как альтернативное средство доступа для людей, стремящихся войти или покинуть Гнездо.

БРЭЙ МАРТИКОВА (BRAY MARTIKOVA)

Хранитель Пера, Верворон, Нейтрально-добрый

AC	6	Str	15
Движение	12 Fl 27(C)	Dex	14
Уровень/HD	4+2	Con	15
HP	29	Int	14
THAC0	17	Wis	12
Количество атак	1	Cha	16
Урон		2d6 или 1d8 (скимитар)	
Спецатаки		инфекция	
Спецзащита		Серебряное или +2 оружие, чтобы повредить	

Магическая Устойчивость	Нет

Брэй – приятный мужчина, которому немного за 30. У него благородный взгляд, песчаные, коротко остриженные волосы. Его необычные глаза практически коричневые. Он движется с грацией преследующего льва. Он вежлив и любезно разговаривает, но обычно довольно формален. Любопытно, но он немного понимает эльфийский и дварфийский язык Даркона, это наследие его прошлого.

Как и все в его ордене, Брэй всегда носит символ черного пера. В его случае, это принимает форму серебряного амулета, который он носит на своей шее. Много лет назад этот амулет принадлежал его отцу. В остальной части одежды Брэй предпочитает одеваться просто, чтобы лишний раз не привлекать к себе внимание.

Будучи инфицированным ликантропом, Брэй имеет способность принимать другую форму. В его случае – это форма огромного ворона. Как это ни печально, но он не способен управлять своим изменением от человечьей формы в форму ворона. Ежедневно, в течение часа после восхода солнца и часа после заката солнца Брэй становится огромным вороном. Он всегда осторожен, находясь в Гнезде или в каком-нибудь другом изолированном месте, когда такое происходит, чтобы не показать свою истинную природу.

Прежде чем стать владельцем гостиницы Брэй был бродячим искателем приключений. Он путешествовал по многим домейнам Равенлофта, стараясь помочь всегда, когда он мог. ДМ-ы, использующие Полное Руководство Воина в своих кампаниях, признают в Брэе крестьянского героя. Он знал, что все, что он делает в своей жизни, идет на то, чтобы улучшить жизнь окружающих. Он всегда искал благородные цели, которым следовал.

Брэй оставил жизнь искателя приключений, когда заболел его отец, Дохрик (Dohric). В течение месяца он видел, как его отец увядал и умирал от таинственной, затянувшейся болезни. Брэй делал все, что мог, чтобы помочь своему отцу, но так и не смог ничем ему помочь.

На своем смертном одре Дохрик вызвал своего сына и поговорил с ним наедине. Он объяснил, что болезнь, от которой он умирал, была подхвачена от гуляющего трупа в древней, забытой могиле, расположенной в холмах неподалеку от Замка Равенлофт. Он рассказал ему про Хранителей Черного Пера, членом которых он был и попросил своего сына заменить его в том загадочном ордене. Его сын, осознавший, что именно этого он и искал всю свою жизнь, тут же согласился. Дохрик умер с улыбкой на лице.

Начиная с того темного дня, Брэй верой и правдой служил Пёоору и Хранителям Черного Пера. Он быстро предложил помощь и комфорт своим товарищам, взяв на себя большой риск, позволяя организации использовать его гостиницу в качестве места собраний и убежища.

Он редко самостоятельно принимает участие в настоящих приключениях, но он много проводит времени с клиентами своей гостиницы, собирая различные слухи и истории от них. Если он узнает что-либо, что может служить цели организации для поиска Святого Символа Равенкинда или противостояния злобному Страду, он немедленно предоставляет такую информацию Пёоору.

Брэй осознает, что Пёоор очень стар. Он не верит, что тот сможет прожить еще очень долго. Он предполагает, что когда рэвенкин умрет, то ему придется взять ответственность за организацию на себя и направлять ее на священные поиски. Так он потратил много времени, зарабатывая дружбу и доверие остальных во внутреннем круге.

В своей человеческой форме, Брэй сражается со сверкающим серебряным скимитаром, который он достал в руинах разрушенной церкви в Дементлиу. Этот меч, называющийся Салют (Feudieu), не магический в прямом смысле этого слова, но на нем расположены святые руны, которые позволяют его обладателю изгонять нежить так, как будто он был бы жрецом третьего уровня.

Будучи в форме птицы, Брэй может атаковать клювом, нанося 1d2 урона и имеет 10% шанс выклевать глаз, ослепив противника. Полная статистика для верворонов может быть найдена в Справочнике Монстров Равенлофта. Те, которые получили раны от клюва Брэя, имеют 2% шанс за каждый потерянный хит подхватить ликантропию.

ПЁООР ДВУХСОТЛЕТНИК (PYOOR TWOHUNDREDSUMMERS)

Глава Хранителей Черного Пера, Рэвенкин, Нейтрально-добрый

AC	6	Str	9
Движение	3 Fl 27(C)	Dex	14
Уровень/HD	3	Con	9
HP	16	Int	17
THAC0	17	Wis	16
Количество атак	1	Cha	14
Урон		1d3	
Спецатаки		Выклевывает глаза, заклинания	
Спецзащита		Не может быть застан врасплох	
Магическая Устойчивость		Нет	

Пёоор самый старейший член легендарной расы рэвенкинов. Его возраст отразился на нем. Он медленно движется, его черные перья потеряли блеск, он видит мир гораздо менее ясно, чем раньше. Однако разум, скрывающийся за его ослабевшими глазами, по-прежнему остер, это проявляется во вспышках и настороженности его глаз.

Пёоор любит блестящие драгоценности и украшения. Он всегда имеет одно или большее количество этих изделий, вделанных в его оперение. Он не носит черное перо Хранителей, даже те, кто знают о том, что существует эта организация, не знают о его связях с ней.

Рэвенкины попали в Равенлофт более двухсот лет назад. Пёоор был первым представителем из их вида, который выклюнулся в этой страшной земле. Когда он узнал о создании Святого Символа Равенкинд, это привело его в восторг.

Он чувствует, что его судьба неразрывно связана с этим объектом, поскольку он был первым из своего вида, родившийся среди туманов зла.

Когда Пёоору было чуть более ста лет, большинство представителей его вида отказались от поиска святого символа. Они решили, что он разрушен или вынесен из Равенлофта, и что им никогда не суждено востребовать его себе. Они чувствовали, что без него рэвенкины обречены на то, чтобы стать обессиленной силой добра в Равенлофте. Они приняли эту судьбу и приступили к своим обязанностям - нести слабый свет, который они могли зажечь в земле теней.

Пёоор отказался принять это. Он поклялся, что будет искать до тех пор, пока не найдет святой символ, чтобы затем использовать его для уничтожения Страда фон Заровича и снять затянувшееся проклятие Баровии. Когда его собственный народ назвал его безумным и отвернулся от него, он покинул его и нашел себе другую компанию. Как и он, они искали справедливость и освобождение Баровии.

Пёоора гнетет вес прожитых лет. Он потратил много десятилетий на поиски волшебного талисмана, который как говорят многие, был давным-давно разрушен. Он – целеустремленное, упрямое существо.

Временами его навязчивая идея граничит с безумием. Он поклялся не умереть, пока не добудет святой символ. В Равенлофте такие клятвы не могут быть произнесены сгоряча.

Пёоор воздерживается от боя всякий раз, когда это возможно. Его возраст сказывается на такой деятельности, ему требуется целый раунд отдыха после каждого раунда, в котором он сражается.

Как и остальная часть его семьи, Пёоор может выклевать глаз врага, когда вынужден сражаться. Каждый успешный бросок атаки указывает на то, что он нанес 1d3 урона своему противнику. Однако при естественном броске 19 или 20 он выклевывает один глаз своего врага. Наполовину ослепленные противники получают –2 штраф ко всем броскам атаки. Второй точный удар (с броском 19 или 20) уничтожает второй глаз и ослепляет жертву.

Пёоор также имеет некоторое количество заклинаний в своем распоряжении. Он способен использовать три заклинания 1-го уровня, два заклинания 2-го уровня и одно заклинание 3-го уровня один раз в день. Ему не требуется использовать материальные или телесные компоненты для этих целей, все свои заклинания он совершает устно. Однако в отличии от своего вида, заклинания Пёоора жреческие по своей природе. Он принимает это, как знак того, что Святой Символ Равенкинд является его божественным правом. Вообще, Пёоор имеет следующие заклинания, доступные ему в любое время:

Список Заклинаний:

1st Level: Invisibility to Undead, Cure Light Wounds, Command
2nd Level: Augury, Speak With Animals
3rd Level: Prayer

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	1
ТЕМНЫЕ КОПАТЕЛИ	2
КАРГАТАН	4
ИЛДИ’ТААН	7
АТА-БЕСТААЛ	10
ДЕТИ АДАМА	11
ХРАНИТЕЛИ ЧЕРНОГО ПЕРА	13

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЗНАНИЯ
КЛЯТВЫ ЗЛА
Отчет с Дорог к Тьме
By Bruce Nesmith

Credits
Design: Bruce Nesmith
Editing: Mike Breault
Box Cover Art: Clyde Caldwell
Booklet Cover Art: Stephen Fabian
Interior Art: Stephen Fabian and Bob Klasnich
Cartography: David C. Sutherland III and Dennis Kauth
Graphic Design: Roy E. Parker
Typography: Tracey Zamagne
© 1992, TSR 1079 (3)
Перевод: GEP © 2003
Boxed Set (A major rules expansion to the Realm of Terror boxed set)

ВВЕДЕНИЕ

Эта книга обращается к самому основному элементу мира Равенлофт: игроку. На многих игровых конференциях мы выслушали людей, которые сообщали нам, что им нравится, а что не нравится в Равенлофте. Эта книга посвящена всем людям, которые посещали игровые конференции и рассказали нам, что мы делаем неправильно.

Мы часто слышали, что проклятия были одним из самых интересных моментов для многих ДМ-ов. Однако мы также слышали, что их трудно включить в игру. Руководящие принципы, представленные в оригинальном издании сеттинга, сделали прекрасную работу для передачи атмосферы, которую мы и подразумевали под проклятьями, но они были слишком удалены от игровой механики и приходилось много домысливать.

В этой книге есть три главы. Первая – это расширение материала по проклятиям, представленным в сеттинге Равенлофт. Прежде, чем читать эту главу, было бы неплохо перечитать материал, касающийся проклятий, представленный в оригинальном сеттинге.

Вторая глава расширяет правила, регулирующие чеки Равенлофтовских сил. По нашему разумению, они просто еще одна форма проклятия. Кроме того, мы также выслушали множество пожеланий о большем количестве информации относительно этих ужасающих испытаний темных сил. Эта глава должна ответить на большинство вопросов, которые задавал нам народ на игровых конференциях и возможно на некоторые те, которые мы никогда формально не поднимали.

Последняя глава этой книги рассматривает проклятые предметы. Это все магические изделия, которые содержат в себе некоторую форму зла. Мы даже подкинули артефакт, часы Клорра (*timepiece of Klorr*), пожалуй, один из самых мерзких и дурных предметов, которые когда-либо были представлены для AD&D.

ПРОКЛЯТИЯ

Слова проклятия, произнесенные на другого человека, значат не так уж мало в темной земле Равенлофта. Они служат, чтобы призвать энергии самих темных сил, а это слишком невыносимо для большинства людей. Однако все же существуют те, кого касается такая судьба, по их ли собственной слабости или из-за обиды, нанесенной другим.

ТИПЫ ПРОКЛЯТИЙ

В Равенлофте существуют три типа проклятий, каждое ужасно по-своему. Довольно забавно, что большинство слабейших из них – традиционные магические проклятия AD&D.

ПРОКЛЯТИЯ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Этот тип проклятий наиболее обычный и наименее могущественный из трех. Он включает в себя такие заклинания, как квест, поручение, некоторые способы использования заклинаний желания и ограниченного желания. Заклинание низкого уровня наложение проклятия (*bestow curse*) слишком незначительно, чтобы его считать за проклятие в Равенлофте. Полный список заклинаний из Руководства Игрока, Тома Магии и сеттинга Равенлофт представлены ниже для удобства.

Квест (Quest) /Кл 5/
Божественное проклятие (Divine curse) /Кл 6/
Поручение (Geas) /Маг 6/
Древнее проклятие (Ancient curse) /Кл 7/
Ограниченное желание (Limited Wish) /Маг 7/
Желание (Wish) /Маг 9/

Кроме того, буклет «Новинки Арканы», входящий в это издание, добавляет в список заклинание 9-го уровня, называемое Связывающее Проклятье Аллисандро. Это на самом деле могущественное заклинание, которое очень сильно увеличивает возможности заклинателей, чтобы призвать могущественные и длительные проклятия, которые конкурируют с самыми сильными проклятиями, созданными в туманах Равенлофта.

Существует множество других заклинаний, которые можно рассматривать как проклятия в Равенлофте. Примерами таких заклинаний могут быть полиморф другого, слабоумие и подобные заклинания отрицательной и постоянной природы. В эту категорию попадает случай, когда ведьма превращает красивого принца, отклонившего ее притязания, в отвратительную жабу.

Решение насчет того, будет ли на самом деле заклинание проклятием, ложится на ДМ-а. Конечно, если игрок утверждает, что это его цель, тогда считайте, что заклинание будет проклятием вместо этого. Если игрок отрицает, что это является его целью, но ДМ чувствует иначе, то последнее слово остается за ДМ-ом. Прежде, чем позволить

любому PC призвать такую могущественную магию, посмотрите советы, данные в параграфе «Использование Проклятий PC».

Расширяя информацию, представленную в сеттинге Равенлофт, следует отметить, что под эту категорию попадают и те, кто обладают проклятым предметом. В таких случаях, проклятие может быть очень серьезно и почти неизбежно.

Конечно, некоторые проклятые объекты едва ли стоит упоминать в Равенлофте. Обладателю меча –1 не имеет смысла жаловаться относительно этого слабого проклятия, которое уменьшает его шанс поразить врага на какие-то 5% процентов. Даже тот, кто носит кольцо упрямства (*ring of contrariness*), может считать, что ему повезло в сравнении с некоторыми жертвами более серьезных проклятий, обнаруженных в Равенлофте.

САМОПРИЧИНЕННОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Это в известной мере традиционный путь получения проклятия самостоятельно. Он включает в себя все способы проклятий, вызванные внутренними желаниями и жаждой индивидуума. Никто не ответственен за то, что произошло с проклятым человеком, он сам виноват.

Примеры этого типа проклятия включают людей, подобно страду фон Заровичу, который так жаждал вечной жизни, что пожертвовал своим собственным братом и погубил женщину, которую любил до смерти. Он был «вознагражден» преобразованием в бессмертного лорда вампира, но был проклят так, чтобы страдать вечно из-за того, что совершил, чтобы добиться своей послежизни. Говорят, что ни один человек в Равенлофте не получил более тяжкого проклятия, чем сам Страд.

Самопричиненные проклятия – одни из самых интересных, использование их может добавить остроты ко многим приключениям. Они могут превратить серого, невыразительного NPC в личность, которую игроки запомнят надолго. Возможно лучшие примеры этого типа проклятия можно найти в произведениях Эдгара По и в многочисленных эпизодах таких классических телевизионных шоу, как Зона Полумрака (The Twilight Zone) и Ночная Галерея (Night Gallery).

Реально существуют два типа самопричиненных проклятий. Первый – награда (а фактически наказание) за плохо прожитую жизнь. Человек, который тратил все свое время, копя деньги, бесконечно считая их и извлекая пользу за счет других несчастных, забирая их скудное имущество, вполне мог бы в конце своей жизни получить в награду тяжелые цепи проклятия. Это обычное происхождение призраков и подобных существ.

Второй тип самопричиненного проклятия происходит от единичного злодеяния, которое является настолько мерзким, что привлекает внимание темных сил или некоторых сверхъестественных существ. В Равенлофте такое проклятие заполучить очень просто, для этого достаточно осквернить святые места или совершить что-нибудь типа ограбления могил. В Хар'Акире, например, один из самых легких способов стать проклятым состоит в том, чтобы осквернить одну из могил, являющуюся домом мумифицированных останков фараонов. Подобные деяния в других домейнах также могут быть вполне достаточными, чтобы заполучить проклятие, хотя и на менее долгий срок. Такой тип проклятия может обрушиться и на невинных и добропорядочных людей в виде недоразумения.

ПРОКЛЯТИЕ МЕСТИ

Это наиболее традиционный тип проклятия. Оно падает на кого-то, кто обидел другого настолько сильно, что ненависть и гнев его жертвы придают форму туманам Равенлофта, и проклятие обрушивается на обидчика, окутывая его саваном зла. Обычно также оно называется цыганским проклятием, поскольку Вистани примечательны такой своей способностью привлекать эту темную, зловещую магию.

Этот вид проклятия эффективно используется в бесчисленных историях, начиная от сказок, типа Красавица и Чудовище и кончая произведениями современных авторов в стиле ужаса, типа Стивена Кинга. Также они могут быть очень полезны для ДМ-ов, проводящих приключения в Равенлофте.

Наиболее обычная форма этого типа проклятия всем хорошо известна. Например, человек осужден за убийство, которое он не совершал и приговорен к виселице. Уже на виселице он указывает на человека, который сфабриковал его преступление, и проговаривает осуждающую фразу, приговаривая злодея за его мерзкое деяние. Мало кто будет испытывать жалость к настоящему преступнику, когда его начнут преследовать серьезные, таинственные беды.

Проклятие этого типа также может быть наложено на кого-то врагом, который рассматривает свое собственное поражение, как большую несправедливость. Как мы увидим, важным фактором в создании проклятия является не то, насколько было неправомерно деяние, а то насколько сильно чувствует жертва, что она была обижена. Проклятие этого типа могут служить сильным «прощальным выстрелом» для злодея, находящегося на краю гибели.

Рассмотрим группу искателей приключения, которых темный некромант привел к краю жерла вулкана, собираясь сбросить их в огонь, подчеркивая свое господство. В тот момент, когда сверкающий обсидиановый наконечник стрелы пронзает его грудь, и злодей начинает заваливаться назад, он мог бы смертельно проклясть героев, которые оказались лучше его. В праве ли были искатели приключений уничтожить порочного некроманта? Конечно. Но не по разумению их противника. Для него они были назойливыми путешественниками, которые не имели никакого права вмешиваться в его планы. Весь этот вопрос в способе восприятия.

Точно так же эти проклятия могут использоваться теми, кто чувствует, что был обижен, хотя никто фактически их специально не обижал. Красивая женщина, которая чувствует, что ее юная сестра расцветает и становится прекрасней, чем она сама, может рассматривать ее действия как расчетливое зло. Если бы ее сестра знала об этом, то она, возможно, одевалась бы менее ярко и чаще бы подчеркивала красоту своей сестры. Но юная девушка и понятия не имеет, что чувствует ее сестра. На самом деле она могла бы даже подражать своей сестре, тем самым, становясь еще более привлекательной, чем на самом деле. Тем не менее, если старшая девушка решает, что она была обижена, ее собственного гнева часто бывает вполне достаточно, чтобы дать силу проклятию, выплескивая свою обиду. Возможно, это самые неприятные проклятия, когда они обрушиваются на невинных.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОКЛЯТИЙ

Один из элементов, подчеркиваемых в Равенлофте – уникальность. Например, каждый монстр, с которым сражаются герои, должен быть уникальным. Этого можно добиться просто описанием злодея, скрывая его истинную природу, вводя тем самым игроков в заблуждение, или предоставив ему необычные силы, которые не имеют представители этой расы. Все это делается для того, чтобы игроки чувствовали неуверенность в отношении силы противника, который противостоит их персонажам, что дает им чувство сомнения в их способности одолеть его. Это выдвигает на первый план отыгрыш, что жизненно важно для проведения приключений в Равенлофте.

Такой же совет относится и к проклятиям: делайте их разными. Проектируйте каждое проклятие так, чтобы оно соответствовало личности персонажа, на которого оно наложено. Также важно учитывать игрока, управляющего этим персонажем. Знание того, что он сам считает приятным, а что ненавидит, может быть очень полезно в создании проклятия. Если ДМ знает, что Джон (игрок) интересуется древними книгами и историей, он может использовать эту информацию, чтобы улучшить воздействие проклятия. Предположите, что каждая книга или свиток, которого касается Джон, рассыпается в прах. Если Джон любит кошек, то проклятие может быть в том, что все эти животные будут шипеть и фыркать, когда он находится рядом. Безусловно, это удар ниже пояса, но это то, чем на самом деле является проклятие.

Сеттинг Равенлофт перечисляет семь основных факторов, которые следует тщательно рассмотреть, создавая новое проклятие или определяя возможности старого. Каждый из них коротко рассмотрен в оригинальном сеттинге. Здесь, мы рассмотрим их более детально и исследуем некоторые точные правила на предмет использования проклятий. Кроме того, будут представлены и детализированы еще несколько соображений.

ФОРМУЛИРОКА ПРОКЛЯТИЙ

Важным элементом в наложении проклятия является способ, с помощью которого оно призвано. Рассмотрим случай с крестьянином, который был избит злым, высокоуровневым воином. Если жертва просто произносит «я проклинаю твой меч!», это не много добавляет к атмосфере демиплана страха. Это отражается в уменьшении шанса, что проклятие вступит в силу.

С другой стороны, образное и зловещее проклятие может сотворить чудеса, увеличивая напряженность и атмосферу. Благодаря этому, те, кто используют красноречие, обнаружат, что возможность успеха для их проклятий будут заметно увеличена. Рассмотрим нашего бедного, побитого крестьянина. Предположим, что он повернулся, ткнул в сторону возвышающегося воина свой длинный, костлявый палец и произнес:

Ты никогда не увидишь,
как разит твой меч.
Твоя рука ослабнет, держа его.
Тьма придет, скрывая его.

Теперь мы имеем проклятие. Намерения ясны, дальше рассматривая различные аспекты проклятий, мы увидим, как это должно работать. Если проклятия окутаны в такого сорта жуткую, темную атмосферу, они сделают каждый аспект игры, связанный с ними, гораздо более театральным и интересным. ДМ-ы могут захотеть тщательно рассмотреть формулировку проклятия, рассматривая насколько оно обосновано.

Важно поддерживать формулирование проклятия в соответствии с приключением. Некоторые люди произносят свои проклятия в поэтическом стиле, подобно тому, как представлено выше; однако такое цветастое проклятие вряд ли подойдет безумцу в ярости или неотесанному чурбану.

НИКОГДА НЕ УПОМИНАЙТЕ ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ

В самом сеттинге было уже обсуждено насколько важен театральный элемент для атмосферы игр в Равенлофте. В то время как почти все проклятия имеют непосредственные эффекты в цифровых терминах, которые формируют ядро любого AD&D приключения, этот элемент должен быть замаскирован в демиплане страха.

Снова рассмотрим проклятье крестьянина. Он явно намеревается уменьшить способность воина владеть мечом в бою. Таким образом, ДМ может принять решение, что теперь воин получает ко всем своим броскам атаки штраф –4. Это не произносится вслух, затемненность формулировки проклятия делает эффект проклятия не ясным.

Такой запрет может логически касаться всех аспектов приключений в Равенлофте. На самом деле было бы неплохо следовать такому совету во всех ролевых играх. Чем меньше чисел и игровых терминов в процессе игры, тем более захватывающей и интенсивней пройдет игровая сессия.

Конечно, без некоторых цифр не обойтись. Если персонаж игрока вонзает свой боевой топор в разъяренного вервольфа, то игрок должен сообщить ДМ-у, сколько пунктов урона он причинил своим ударом. Однако эти необходимые термины можно изложить драматически. Вместо фразы «Феникс вонзает и снимает 9 хитов попаданием», творческий игрок мог бы сказать: «Феникс поднял свой боевой топор, его лезвие блеснуло в заходящих лучах солнца, когда оно стремительно опустилось на шкуру оборотня, проникая глубоко в плоть и причиняя 9 пунктов урона».

Этому можно не придавать значения, но все эти незначительные моменты делают игру более увлекательной.

ИЗБЕГАЙТЕ ОБШИРНЫХ ЗАПРЕТОВ

Этот элемент в некоторой мере похож на первый, но он заслуживает более глубокого изучения. Простыми словами, это означает, что действия персонажа не должны попадать под запреты проклятия. Вместо этого, проклятие должно регулировать их. Так, наложите штраф на желательное действие, но позвольте ему все же происходить.

Например, в ранее показанном проклятии крестьянин мог бы сформулировать свое проклятие по-другому, просто произнеся, что избивший его воин никогда не сможет сражаться снова. Однако такое широкое ограничение полностью бы изменило жизнь грубияна, вместо того, чтобы наказать его должным образом.

Проклятия, конечно же, должны налагаться на обидчика способом, который отражает природу обиды, но эффекты их должны быть гораздо более требовательны, чем простые, обширные запреты. Проклятия, сформулированные таким

образом, позволяет обидчику продолжать действовать так же, как он действовал в прошлом, но оно налагает штраф за его грехи. Это гораздо более коварно и красочно.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ПРОКЛЯТИЕ ОБОСНОВАНО

Когда можно призвать проклятие. Если вы заклинатель, то это можно сделать в любое время, стоит лишь запомнить соответствующую магию. Для других обстоятельства должны быть соответствующими.

Для тех, кто не владеет магией, ситуация должна оправдывать наложение проклятия. Вообще это означает, что была нанесена сильная обида (либо же это было так воспринято).

Существует множество факторов, которые вносят вклад в способность человека призвать проклятие в демиплане страха. Среди самых важных – эмоции жертвы и степень вреда, нанесенного персонажем, который будет проклят. Другие элементы также важны, и они будут обсуждены позже. Смотри таблицу «Шансы успеха проклятия» для деталей относительно возможности вступления в силу проклятия.

Оправданность (Justification): Этот аспект проклятия оценивает степень обиды, нанесенного человеку, призывающего проклятие, фактически показывая важность восприятия акта в глазах жертвы и частоту, с которой некто использует такие темные способы мести. Существуют несколько категорий, в которых «право» человека наложить проклятие, понижено.

Необоснованные (Unjustified) проклятия – те, которые высказаны без причины. Они высказываются непредусмотрительно и без особой или малой на то причине. Заклинатели, которые слишком быстро сплетают свои таинственные чары, скоро обнаружат, что почти все их проклятия попадают в эту категорию. Такие проклятия имеют очень малый шанс реально вступить в силу.

Обоснованные (Justified) проклятия – те, которые имеют вескую причину, чтобы быть высказанными. Если кто-то узнает, что соседи украли его серебро, а потом еще много лет смеялись за его спиной, то он мог бы решить проклясть этих людей. Это, конечно, оправдано, поскольку обида была нанесена. Эти проклятия более эффективно, чем необоснованные, но у них по-прежнему остается довольно серьезный шанс неудачи, когда они произносятся.

Высоко оправданные (Highly justified) проклятия – те, которые высказаны в ответ на великую обиду или несправедливость. Тот, кто попал под копыта мчащейся лошади по вине небрежного наездника, и умер мучительной ужасной смертью, мог бы свободно достигнуть самых темных уголков своего разума, чтобы в последние секунды своей жизни произнести проклятие мести. Шанс, что высоко оправданное проклятие будет эффективно довольно высок.

Эмоциональное Состояние (Emotional Content): состояние человека, призывающего проклятия, критично для того, будет или нет, его проклятие иметь эффект. Женщина, разгневанная и убитая горем оттого, что ее сын умер из-за некомпетентности врача, способна наложить высоко эффективное проклятие. Ее душа разрывается на части от муки и ненависти, сжигающей ее. На самом ли деле был врач не профессионалом, в этот момент уже не важно: все зависит от восприятия самой женщины. Существуют три категории, на которые может быть разделено эмоциональное состояние.

Нормальное (Normal) эмоциональное состояние редко бывает эффективным, когда оно призывает чарующую силу проклятия. Любой, кто полностью владеет собой, редко способен сгенерировать эмоциональную силу, необходимую чтобы вызвать могущественное проклятие. Только самые страстные и пламенные натуры способны сплести чары проклятия в этом состоянии.

Насыщенное (Charged) эмоциональное состояние – то, которое подразумевает несправедливость, которую ощущает рациональный разум. Вспышка чрезвычайного гнева или ненависти, противоположное прямой звериной ярости, отмечает это состояние. Проклятие, высказанное тем, кто находится в таком состоянии, несколько менее эффективно, чем наложенное кем-то, кто находится в сильно насыщенном эмоциональном состоянии. Однако такие проклятия имеют хороший шанс вступить в силу. Человек, несправедливо обвиненный в преступлении нечестным шерифом, пытающимся скрыть свои собственные преступления, может легко попасть в эту категорию.

Сильно насыщенное (Highly Charged) эмоциональное состояние наиболее эффективно для осуществления проклятия. Животные страсти и примитивные эмоции, которые отмечают такое настроение, вытесняют рациональный разум, передавая контроль над телом неистовству звериной страсти. Такая личность имеет большие возможности вступить в контакт с тьмой, которая пронизывает Равенлофт, и направить силы демиплана страха по собственному желанию. Женщина, которая была предана мужчиной, уверявшим много лет, что любит ее, а теперь сбежал от нее от алтаря, могла бы легко попасть в эту категорию. Точно так же, родители, оплакивающие потерю своего ребенка, могут находить в сильно насыщенном эмоциональном состоянии.

Дополнительные соображения (Additional Considerations): существует много моментов, которые могут сделать проклятие более или менее эффективным. Каждое из них следует рассмотреть, но не одно из них не настолько важно, как эмоциональное состояние обиженного человека или оправданности проклятия. Эти два фактора должны быть основными направляющими, тогда как другие следует рассматривать касательными в лучшем случае.

Предыстория (Background): Некоторые люди имеют большие возможности наложить проклятия. Существует множество аспектов, которые должны быть рассмотрены в этом плане.

Вистани отмечаются наличием большей силы проклясть тех, кто обидел их. Редко, если вообще когда-либо такое случается, что высказанное проклятие Вистани остается без эффекта. По той же самой причине, изгнанные дарклинги (Смотри Справочник Монстров Равенлофта) известны как большие мастера проклятий, хотя они и не обладают такой силой, как их бывшие родичи.

Уроженцы Равенлофта обладают лучшими возможностями проклясть, чем путешественники из других земель, попавшие в Равенлофт. Вообще, чем ближе человек связан с демипланом страха, тем с большей вероятностью его попытки проклясть будут успешны.

Возраст человека, произносящего проклятия, кажется, не имеет никакого значения на шанс вступления в силу проклятия, хотя пол персонажа имеет значение. Кажется, женщины могут лучше призвать гнев судьбы, чем мужчины. Почему так происходит, ни магия, ни наука не имеют на это объяснения. По традиции говорят, что это отражает эмоциональную природу женского сердца, хотя никто не сможет это сказать наверняка.

Тип персонажа (Character Type): Те, кто знаком с магией, будь они могущественными или новичками, имеют лучшую возможность проклясть, чем те, кто не использует арканное ремесло. Однако удивительно, это имеет всего лишь минимальный эффект на шанс того, что проклятие вступит в силу. Знакомство с магией полезно, но не является необходимым условием. Более важны два элемента, ранее обсужденные в этой главе: оправданность и эмоциональное состояние.

Мировоззрение (Alignment): Еще один момент следует рассмотреть – мировоззрение персонажа, накладывающего проклятие. Злые и хаотичные персонажи имеют лучший шанс произнести эффективное проклятие, чем персонажи доброго и законопослушного мировоззрения. И снова эти соображения бледнеют по сравнению с первыми двумя элементами: эмоциями и оправданностью.

Драматичность (Drama): Наконец стоит принять во внимание условия, при которых было высказано проклятие. Некоторые места и время особенно хорошо подходит для проклятия. Проклятие, наложенное кем-то, кто находится на смертельном одре вообще более драматично (и поэтому более эффективное), чем произнесенное за чашкой чая. Призыв проклятия, высказанный на кладбище или в злом храме, конечно же, окажет большее воздействие, чем высказанный в столовой. Слова проклятия с вершины замковой стены в полночь в самый разгар грозы, конечно, имеют больший шанс произвести эффект, чем слова проклятия, произнесенные в спокойный летний день.

ПРИСПОСОБЬТЕ ПРОКЛЯТИЕ К ЖЕРТВЕ

Один из самых интересных моментов относительно проклятий - то, что они могут быть сделаны, чтобы приспособиться под преступление. Чтобы проклятие было на самом деле эффективным, оно должно касаться своей жертвы персональным и эмоциональным способом. Всякий раз, когда проявляется эффект проклятия, жертве следует напомнить о его преступлениях, будь они реальными или предполагаемыми. Проблемы, которое создает проклятие, должны быть болезненными шипами для проклятого персонажа.

В сеттинге Равенлофт было упомянуто «поэтическое правосудие». Эта концепция критична для разработки эффективного проклятия. Вспомните классический Ад Данте, и вы ясно поймете, что нужно делать с проклятием. Наказание должно соответствовать не только человеку, свершившего деяние, но касаться и самого деяния также.

Если проклятие хорошо создано, оно будет гораздо эффективнее для отыгрыша. С небольшим воображением и усилием такие моменты могут сделать незабываемой игровую сессию с в общем-то ничем не примечательным NPC.

Рассмотрим проклятие, представленное ранее в этой главе. Мы знаем предысторию этой сцены, жестокий рыцарь только что избил беззащитного крестьянина. И хотя, во-первых, это деяние естественно не является благородным, все же мы предположим, что это избиение было скорее вследствие любви к жестокости, а не по причине какой-то неприятности, созданной крестьянином. Для примера, мы скажем, что крестьянину не посчастливилось споткнуться и упасть на лошадь рыцаря, привязанную около кузницы. Так теперь мы имеем твердую причину для проклятия, которое будет наложено и некоторые элементы предыстории, которые следует учесть. Как последний момент, давайте примем, что рыцарь, избив крестьянина, поднимает свой меч и убивает его, преподав извращенный урок всем, кто наблюдает за ним. Крестьянин задерживается на этом свете только лишь для того, чтобы произнести свое проклятие, а потом умирает.

Ты никогда не увидишь,
как разит твой меч.
Твоя рука ослабнет, держа его.
Тьма придет, скрывая его.

Исследуя эти строфы в свете привязки, мы видим, что проклятие сделано очень хорошо. Оно направлено на индивидуальность рыцаря, ослабляя ценность его меча в бою. Если бы обидчиком крестьянина был жрец, это проклятие вряд ли бы было соответствующим. По той же причине, оно наказывает убийство, привязывая проклятие к типу используемого оружия. Проклятие, касающееся богатства или положения рыцаря, было бы здесь не совсем уместно. Сцена достаточно драматическая, умирающий человек, на последнем издыхании шепчет проклятие. Ясно, что оно оправдано и содержит сильные эмоции. И снова наш пример легко проходит и этот тест.

ОПРЕДЕЛИТЕ ПОСТОЯННЫЕ ИЛИ СРАБАТЫВАЕМЫЕ ПО ТРИГГЕРУ ЭФФЕКТЫ

Вообще существуют два типа проклятия. Первый тип проклятий накладывает непрерывный эффект, который постоянно мешает персонажу в его ежедневной жизни. Обычно такие проклятия менее интенсивны, но более очевидны для окружающего мира. Второй сорт проклятия относится к таким, которые долгое время не проявляют себя, пока кто-нибудь не совершает некоторое действие, или пока жертва не оказывается в некоторой определенной ситуации. Когда срабатывает триггер, проклятие вступает в силу. Иногда линия, разделяющая эти два типа проклятий, может быть неразличима.

Постоянные Проклятия (Constant Curses): Этот тип проклятия – часть ежедневной жизни жертвы. Кто-нибудь, кого «наградили» отвратительной вонью от тела, будет страдать от этого постоянно, как прекрасный принц, превращенный в лягушку. Основное правило, хотя конечно к нему есть много исключений, то, что эти типы проклятий менее драматичны для игровых эффектов, чем проклятия, срабатываемые по триггеру. Очевидно, что превращение принца в лягушку сильно воздействует на жизнь принца, но такое экстремальное проклятие на самом деле встречается очень редко.

Если бы проклятие крестьянина, которое было показано ранее, было бы сформулировано по-другому, то оно могло бы стать постоянным проклятием. Предположим, к примеру, что это проклятие звучало бы так.

Черной ночью навсегда
Сила уйдет от тебя
Ослабнет твоя смертная оболочка
С этими словами я забираю твою силу

Такое проклятие в игровых терминах означает, как уменьшение характеристики силы рыцаря. Фактически количество потерянных пунктов силы определяет ДМ, но 4 пункта должны быть верхний предел.

Проклятия, срабатываемые по триггеру (Triggered Curses): Эти проклятия часто более драматичны по эффекту, чем постоянные проклятия. Проклятие крестьянина, которое мы использовали ранее в этой главе, попадает в эту категорию. С этим проклятием рыцарь полностью нормален, пока не собирается использовать свой клинок в бою. В этот момент его рука ослабевает, сильно сокращая его боевые возможности. Хотя упоминалось, что постоянное проклятие может уменьшить его силу даже на 4 пункта, проклятие, срабатываемое по триггеру, будет сильнее воздействовать на воина. Оно может даже понизить его счет силы до 3, когда он бьет своим мечом. Такое уменьшение его боевых возможностей, конечно, напомнит ему о бедном крестьяне, которого он незаслуженно убил.

ВКЛЮЧИТЕ МОМЕНТ СПАСЕНИЯ

Один из лучших способов использования проклятий в приключении состоит в том, чтобы был кто-то, кто стремится избавиться от этого тяжкого сверхъестественного бремени. Если это NPC, эффект и драматичность отходят на второй план. Однако если жертва проклятия PC, то квест становится более важным и персональным. В любом случае, приключение должно быть интересным и если оно прошло должным образом, то может в качестве вознаграждения снять проклятие. Для классификации способы спасения могут быть разделены на два разных типа.

Предотвращение (Avoidance): Возможно, самый легкий способ избежать проклятия – это просто не предпринимать действий, которые вызывают его. Иногда это легко сделать. Жестокий рыцарь мог бы избежать проклятия, если бы в бою использовал булаву вместо меча. Обычно это может быть не слишком большой жертвой. Однако предположим, что клинок, который рыцарь вынужден отвергнуть, является семейной реликвией или магически очарованным. Таким образом, часто возможно избежать проклятия без того, чтобы реально освободиться от его эффектов.

В некоторых случаях, даже бывает, возможно, избежать главного эффекта постоянного проклятия. Злосчастный принц, которого «наградили» уродливостью за то, что он отклонил притязания влюбленной в него женщины, может быть вынужден носить всегда маску. Это может позволить ему общаться с окружающими гораздо лучше, чем в случае без маски, но это не устраняет проклятие совсем.

Искупление (Redemption): возможно освободиться от проклятия навсегда, совершив некоторое деяние или испытывая страдания в течение некоторого времени. В сеттинге такой тип спасения называется «лечением». Однако после некоторых размышлений, кажется, искупление будет более лучшим словом.

Способ, с помощью которого проклятый человек освобождается от бед, которые терпит, должен быть связан с действием, которое вызвало проклятие. Далее это должно быть частью самого проклятия. Снова предположим, что проклятие крестьянина было сформулировано по-другому.

Ты несешь тьму ночи
Твое сердце наполнено злом
Пока ты не станешь справедливым
Всякий меч в твоих руках сломается.

Этого проклятия, конечно же, можно избежать способом, обсужденным ранее. Если рыцарь воздержится от использования меча в бою, он будет свободен от эффектов проклятия. Конечно же, если его оружие было очень ценно для него, это будет не особенно приятный выбор.

Однако формулировка последнего проклятия позволяет рыцарю полностью избежать гнева крестьянина, исправив свои злые дела. Только если он становится порядочным, он снова сможет владеть своим любимым оружием с прежней силой. Конечно, он может быть неспособен изменить свою натуру, но это его дело. Лучше, если проклятие будет действовать исправительная мера, примерно так же, как может быть использовано наказание, чтобы научить ребенка не врать.

ОПРЕДЕЛИТЕ СИЛУ ПРОКЛЯТИЯ

Последний аспект, который мы рассмотрим в этом разделе – это относительная сила проклятия. Вообще проклятия могут быть сгруппированы в пять различных групп по степени серьезности: обременительное, расстраивающее, проблемное, опасное и фатальное.

Обременительные проклятия (Embarrassing Curses): Такие проклятия в основном используются, чтобы наказать незначительные грехи. Вор, укравший у своего брата (который мог бы просто отдать ему, но потрясен таким предательством), мог бы быть проклят своим родным братом так, чтобы его руки стали бы черными как уголь. Это проклятие фактически мало воздействует на игру, но оно добавляет атмосферы к игре и служит постоянным напоминанием вору о его проступке. Если он захочет, то вор может просто скрыть свое проклятие, одев перчатки. Хотя перчатки могут несколько ухудшить его воровские способности, но такое уменьшение – не прямой эффект проклятия, а скорее следствие его собственных попыток спрятать свое проклятие. Точно так же, тот, кто считает себя любимцем женщин, мог бы быть проклят заиканием всякий раз, когда он разговаривает с красивой женщиной.

Расстраивающие Проклятия (Frustrating Curses): Такие проклятия используются в ответ на довольно умеренные оскорбления. Они сталкиваются с каждодневной жизнью человека и могут иметь довольно внушительный эффект. Расстраивающие проклятия часто имеют некоторый отрицательный эффект в игровой механике. Если вор в предыдущем примере вытащил золотые часы из кармана своего брата, он мог бы быть проклят так, что его руки будут постоянно дрожать. Из-за этого у него уменьшится шанс успеха, когда он будет пробовать использовать многие из своих воровских способностей. Хотя он мог бы по-прежнему двигаться тихо или скрываться в тенях, у него конечно

бы возникли проблемы с очищением карманов или обезоруживании ловушки. Серьезность штрафа – дело ДМ-а, но он должен принять во внимание серьезность проступка и эмоции человека, наложившего проклятие.

Проблемные Проклятия (Troublesome Curses): Эти проклятия, возможно, самые полезные для приключений. Вообще проблемные проклятия могут быть наложены только из-за серьезных грехов. Они заставляют жертву изменить свой образ жизни, часто очень кардинально, но они не помещают жертву в прямую опасность. Проклятие крестьянина, которое мы постоянно вспоминаем в этой главе, вероятно, относится к проблемному проклятию. Во многих случаях такие проклятия сильно воздействуют на один или больше аспектов игровой механики. В случае нашего вора, например, его можно было бы наградить отвращением к золоту, так чтобы простой вид металла причинял ему сильную боль. Этот эффект мог бы быть еще сильнее увеличен, внедрив ему в сердце бесконечную жажду золота, делая его ужасным скупердяем, который не может прикоснуться к тому, чего больше всего жаждет.

Опасные Проклятия (Dangerous Curses): В этом случае мы имеем дело воистину с могущественной магией, которое появляется только в ответ на большую обиду. Опасное проклятие радикально изменяет прежний образ жизни жертвы. Проклятие крестьянина могло бы попасть в эту категорию, если бы оно было бы более серьезным. К примеру, он сказал бы, что рука рыцаря, державшего меч, стала бы как кривая ветка старого дуба. Любое проклятие из этой категории может полностью погубить человека. В случае нашего вора, если бы он ослеп с того момента, когда нарушил закон, его карьера вора бы на этом закончилась. Как упоминалось в сеттинге Равенлофт, не рекомендуется, чтобы такое проклятие получили PC, если они не смогут быстро избавиться от этого проклятия.

В качестве совета, проклятие такого уровня может заставить кого-то стать ликантропом на три ночи полной луны. Человек был бы нормальным до тех пор, пока полная луна не появляется над горизонтом.

Фатальные Проклятия (Lethal Curses): Это самый ужасный тип проклятия, он полностью уничтожает образ жизни жертвы и может даже привести к смерти. Такое мощное проклятие, возможно, получить только в ответ на великую обиду в сильном эмоциональном состоянии. Говорят, что эти проклятия идут непосредственно от самых темных сил в качестве прелюдии к абсолютному уничтожению кого-то, кто не имеет никакой надежды, чтобы искупить свое преступление. Как сказано в сеттинге Равенлофт, преобразование Страда фон Заровича в вампира было следствием такого проклятия. Любое проклятие, которое полностью преобразовывает жертву физически или психически, попадает в эту категорию.

PC никогда не должны попадать под этот тип проклятия, если это не является желанием ДМ-а убрать персонажа из игры. Вообще, если так обстоит дело, игрок должен знать, что он может потерять персонажа и ему должен быть предложен шанс раскаяться прежде, чем проклятие вступит в силу. В противном случае это кончиться плохо, вряд ли потеря игрока доставит кому-нибудь удовольствие.

ЧЕКИ СИЛ

Произнесение проклятие – немаловажное деяние в демиплане страха. Сама природа такого деяния вызывает трепет в ткани земли, что не может не привлечь внимание темных сил. Таким образом, как только проклятие произнесено, персонаж, высказывающий его, должен сделать чек Равенлофтовских сил.

Шанс провала такого чека изменяется от силы проклятия. Более смертельные проклятия с большей вероятностью вызовут интерес темных сил. Таблица, следующая ниже, показывает обычный шанс, что чек силы провалится для проклятия данного уровня. ДМ, конечно же, может изменить этот шанс, основываясь на обстоятельствах, окружающих этот момент. Высоко оправданное проклятие, например, имеет меньший шанс провала чека Равенлофтовских сил для человека, высказавшего его, чем те проклятия, которые брошены из чистой злости или преступных намерений.

Сила Проклятия	Чек Сил
Обременительное	2%
Расстраивающее	4%
Проблемное	8%
Опасное	16%
Фатальное	32%

РЕШЕНИЕ О ТОМ, ВСТУПИЛО ЛИ ПРОКЛЯТИЕ В СИЛУ

Как только дело сделано, и проклятие высказано, ДМ должен решить вступило ли оно в силу и если это так, то какой эффект оно накладывает. Существуют несколько советов для принятия таких решений.

Следует отметить одно важное правило, если ситуация в игре эффектно соответствует тому, чтобы проклятие вступило в силу, тогда сделайте так. В приключениях в Равенлофте важно помнить, что ни одна таблица или правило, использующее цифры, не могут заменить понимание и взгляд на происходящее ДМ-а. Это также истинно для проклятий, как и для энкаунтеров, событий или боя. Если сюжет ДМ-а лучше развивается в том случае, когда проклятие успешно вступило в силу, то проклятие вступает в силу. Если проклятие препятствует развитию приключения, то оно проваливается. Это следует помнить.

Однако есть те, кто спрашивают, и совсем небезосновательно, таблицу или схему, способную дать им некоторые идеи относительно возможностей вступления проклятия в силу.

Для того чтобы определить вступило ли проклятие в силу или провалилось, просто высчитаете общее число по следующей ниже диаграмме и сделайте бросок 1d100 против окончательного числа.

ШАНСЫ УСПЕХА ПРОКЛЯТИЯ

Оправданность		**Предыстория**		**Тип Персонажа**	
Не обоснованные	+10%	Вистани	+25%	Заклинатель	+5%
Обоснованные	0%	Другой уроженец Равенлофта	+10%	Не заклинатель	-5%
Высоко оправданные	-10%	Не из Равенлофта	-10%	Законопослушный	-5%

Эмоциональное состояние		Мужчина	-5%	Хаотичный	+5%
Сильно насыщенное	+15%	Женщина	+10%	Добрый	-10%
Насыщенное	+5%	**Важные основы проклятия**		Злой	+10%
Нормальное	-10%	Упоминание механики игры	-15%	**Драматичность проклятия**	
Результат Чека Сил		Включение широких запретов	-15%	Высокая	+25%
Успешный	-25%	Не привязано к жертве	-15%	Средняя	0%
Проваленный	+25%	Нет возможности спасения	-15%	Низкая	-25%

ПРОКЛЯТИЯ И ПЕРСОНАЖИ ИГРОКА

Проклятия могут быть очень могущественными. Использованные правильно, они могут дать ошеломляющий эффект, как на приключение, так и на персонажей в нем. Однако они имеют так же потенциальные силы привести ДМ-а в отчаяние, когда использованы в неподходящее время. Все усилия ДМ-а могут пойти насмарку из-за небрежно брошенного проклятия. Именно поэтому PC не должны разбрасываться проклятиями направо и налево.

Однако это не подразумевает, что PC должны быть неспособны наложить проклятие. Проклятия могут быть фаном (в игровом смысле), и игроки ожидают фана, когда они входят в реальность воображения ДМ-а. Так что PC могут призывать проклятия, но только при очень ограниченных обстоятельствах.

ДМ должен быть очень осторожен с использованием проклятия PC. Правила, представленные ранее, управляющие содержанием проклятия, и стиль проклятия должны быть строго выдержаны. Однако наиболее важный момент состоит в том, что проклятие должно быть драматично корректным.

Например, предположим, что PC преследовали вампира в глуши Валачана. На лесистых берегах реки Арден, неподалеку от Хабелника, они считают, что загнали монстра в угол. Однако на самом деле это они попали в западню. Один из них убит от атак вампира, другие изранены и не могут преследовать его, когда он сбегает в ночь. Если умирающий персонаж не полностью иссушен, то ДМ мог бы позволить ему несколько последних слов. На последнем издыхании, персонаж проклинает вампира, убившего его. Подобным образом, если кто-нибудь из других персонажей имел особые отношения с умирающим, то он мог бы, сжимая павшего друга в объятиях, в слезах прокричать проклятие в сторону вампира, убившего его любимого товарища.

Такие проклятия по-прежнему требуют чека Равенлофтовских сил, конечно, и только этого может быть достаточно, чтобы предотвратить игроков от их использования. Если игроки настаивают на призывании проклятий слишком часто, игнорируя опасность, которой они самостоятельно подвергаются выставляя себя темным силам таким образом, просто прекратите делать броски чеков сил. Предположите, что они автоматически проваливаются. ДМ, скорей всего обнаружит, что игрок, чей персонаж стал изменяться в сторону болотной рептилии, будет менее склонен принимать дары темных сил.

ЭКСКЛЮЗИВНОСТЬ ПРОКЛЯТИЙ

Как общее правило, любой индивидуум, PC или NPC, может одновременно находиться только под эффектами одного проклятия. В противном случае, любой истинный злодей, подходящий в качестве главного гада для любого приключения, быстро бы стал настолько обремененным проклятиями, что стал бы недееспособным. А это было бы явно излишней тратой злодеев.

Важно отметить, что этот момент касается лордов домейна. По определению они все находятся под самым ужасным проклятием из всех: они правят домейнами Равенлофта. Таким образом, любое проклятие, которое игроки захотели бы обрушить на них, автоматически обречено на провал.

ТИПИЧНЫЕ ПРОКЛЯТИЯ

В процессе игры часто бывает трудно придумать соответствующее проклятие для PC. Если ДМ во время подготовки приключения увидел возможность наложить проклятие, то он может подготовиться заранее. Однако если проклятие возникаете в результате неожиданного поворота событий, то следующие ниже проклятия могут оказаться полезными для ДМ-а.

Эти примеры написаны как четверостишия, в две пары рифмованных двустиший, но это не всегда может подойти. Это всего лишь стиль, в котором написаны эти примеры. Конечно же, проклятия могут быть созданы без таких поэтических приукрашиваний, или могут быть сделаны в другом стиле. Например, женщина с востока могла бы высказать проклятие в стиле лаконичного хойку.

Многие из этих проклятий можно использовать на людях других классов. Проклятие друида можно использовать на любом человеке, любящем цветы и растения, так же как и проклятие эльфа.

Проклятие Барда
Дары стихов больше не для вас
Утеряна линия древних знаний
С этого дня ваш разум будет блуждать
В потоке бессвязных раздумий.

Проклятие Друида
С этого дня твое прикосновение - смерть
Ты больше не увидишь, как расцветают цветы.
Твоя рука несет осенний холод
Цветы увянут, деревья погибнут

Проклятие Дварфа
О, ты, обитающий в роскошных залах
Горы в глубине гранитных стенах
Ты больше не будешь обладать зрением
Что помогало видеть в самой тьме

Проклятие Эльфа
Простись с расцветом цветов и зеленью крон
Твоя жизнь больше не будет наполнена ими.
Аромат цветов, сладкий и чистый
Будет вытягивать твою силу

Проклятие Гнома
Кристаллы и камни, такие яркие и прекрасные
Теперь уйдут от тебя, твое ремесло пропало
Для тебя они потеряли свой блеск
Слабые и бледные цвета ты видишь в них.

Проклятие Полуэльфа
Незаконнорожденный сын, навеки один
Один ты родился, один и умрешь
Средь эльфов не будет тебе места
И люди будут избегать тебя

Проклятие Халфлинга
Когда уходишь ты со света в тень
Под кроны деревьев чащи лесной
Ни от кого ты не скроешь лицо
И поступь твоя потеряла всю легкость

Проклятие Паладина
Кодекс святой, что чтил ты так свято
Исчез из твоего сердца навеки
Дни доброты сочтены
В сердце твоем зло проросло

Проклятие Жреца
Символ той веры, что служишь,
Плоть иссушает твою и кожу сжигает
Когда ты коснешься его
К сердцу подступит холод, и дрожь пойдет по коже.

Проклятие Псионика
Твоя сила разума, говоришь ты,
Читает разум и чувства людей
Но теперь и твой разум открыт для них
Другие обладают той же силой, что и ты.

Проклятие Рейнджера
Ни человек, ни зверь не мог скрыться от тебя.
Ты шел по их следам долго
Теперь, следы, что они оставляют
Непонятны тебе, ты не сможешь их найти

Проклятие Вора
Больше не слышишь ты звук золота
Твое сердце стало холодным к нему
Нет больше жажды сокровищ
Никогда она не принесет тебе удовольствие

Проклятие Воина
Черной ночью навсегда
Сила уйдет от тебя
Ослабнет твоя смертная оболочка
С этими словами я забираю твою силу

Проклятие Мага
Ты сгорел в глубине тени тьмы
Искра мажья погасла
Ты не вспомнишь больше магических заклинаний
Все, до одного, ты их забудешь.

ЧЕКИ СИЛ

В домейнах страха Равенлофта существует таинственная сила, величественное, затянувшееся проклятие. Ученые размышляют о ее природе и пробуют оценить ее могущество. Они размышляют о ее истоках и задаются вопросом о ее отдаленном конце. Несмотря на все теории и обсуждения, несмотря на все знания и историю, несмотря на все их неустанные усилия, они ничего не знают о темных силах.

Есть те, кто говорит, что темные силы подобны богам, которые господствуют во многих других реальностях. Некоторые говорят, что они - отвратительные, зловещие твари с задворок вселенной, создавшие Равенлофт как некий зверинец зла. Другие утверждают, что существует лишь одна сущность, контролирующая Равенлофт, сущность абсолютного зла (или добра), и что называть ее (его) во множественном числе неправильно. Другие настаивают на том, что нет вообще никаких темных сил и что то, что приписывается их дьявольскому влиянию, является всего лишь простым совпадением. По всем этим вопросам среди ученых идут разногласия. Лишь в одном они соглашаются друг с другом: никто из них никогда точно не узнает, прав он или не прав. Для всего того, что является темными силами или не являются, темные силы - безусловно таинственны. Независимо от их природы, можно сказать уверенно, что темные силы остаются за пределами понимания смертных.

Однако существует много информации, доступной ученому, если он осторожен в своих исследованиях и научился отличить приукрашенные истории из мифов и фольклора от суровой черно-белой правды.

Темные силы проявляют некоторый интерес к злу, которое совершают люди внутри или за пределами туманных границ Равенлофта. На внешней стороне их владений деяния большого зла могут закончиться переносом злодеев к темной земле. В самых крайних случаях злодеи, вовлеченные в Равенлофт, могут оказаться награжденными (или проклятыми) собственными домейнами. Злые существа меньшей силы могут оказаться преобразованными в туманные ужасы (Mist Horror – смотри Справочник Монстров Равенлофта), попавшие в заключение в туманах, окружающих землю подобно широкому эфирному морю.

Люди в Равенлофте подвержены прямому эффекту темных сил: чеку сил. Всякий раз, когда кто-то совершает злой поступок в Равенлофте, существует шанс, что темные силы заметят его, и если это деяние заинтересует их, они могут ответить некоторым способом.

Их ответ двойственен. С одной стороны, они вознаграждают совершившего злодеяние некоторым увеличением его силы, возможно улучшая чувство или, предоставляя уникальную возможность, которая ставит его выше над равными. С другой стороны они наказывают злодеяние, производя некоторые изменения в индивидууме, которые отражают дурной поступок и природу награды. С течением времени, когда большее количество злодеяний добавляется к первому греху, розданные темными силами награды и наказания становятся все большими и большими. В конце, даже тот, кто начинал свою жизнь, как непорочное и невинное дитя, может оказаться преобразованным в тварь абсолютной тьмы и ужаса, которая правит своим собственным домейном.

Конечно, темные силы открываются не только злым существам. Во многих случаях существуют записи о великих героях, даже паладинах и знаменитых жрецах, прошедших сквозь эфирный покров туманов и обнаруживших себя в объятиях этой страшной земли. Механизм, по которому такие люди попадают в Равенлофт, до сих пор не понят. Действительно, существует значительное количество свидетельств, из которых можно предположить, что такие невольные путешественники могли оказаться жертвой простого случая.

Однако существуют и те, кто настаивают, что есть назначение всему, что происходит в Равенлофте, и что темные силы не допускают и доли случайности. По этим мудрецам, каждое существо в Равенлофте, доброе или злое привязано к некоей цели. Никто не может избежать этого таинственного предназначения и невозможно никакого спасения до тех пор, пока темные силы не перестанут их удерживать.

Существует общее неверное представление, что темные силы соблазняют людей на злодеяния. Но реально, это очень далеко от истины. Никто никогда не разыскивался темными силами для того, чтобы предложить награду в обмен за совершение злодеяния. Скорее, темные силы всегда наблюдают за злом, совершаемым ради зла. Они постоянно просматривают время и место своими чувствами, которые невозможно даже вообразить. Они, кажется, не делают ничего, чтобы способствовать злу, а только вознаграждают или наказывают (в зависимости от вашей точки зрения) тех, кто уже вступил на дорогу тьмы. Таким образом, темные силы Равенлофта никогда не вступают в контакт

с кем-то, предлагая, скажем, к примеру, вечную жизнь в обмен на некоторое грязное дело. Они действуют только уже после свершившегося факта, награждая или наказывая, так как они считают нужным.

Последнее примечание относительно темных сил. Существует много людей, которые утверждают, что разговаривали с ними, независимо оттого, кем или чем они могли быть. Это вполне обычно для того, кто совершил злодеяние, утверждать, что его подтолкнула на это некая зловещая, внешняя сила. Многие воспринимают это как руку темных сил.

Существует только один зарегистрированный случай, когда человек вступил в контакт с темными силами, и имел с ними некоторый вид беседы. Этот случай, записанный в Томе Страда (смотри сеттинг Равенлофт: Царства Ужаса), кажется был полностью уникальным. Даже эта запись вполне может быть не действительной; никто, кроме самого Страда не может сказать об этом. А он очень неохотно говорит на эту тему.

Конечно, нельзя сказать, что люди не пробовали вступить в контакт с темными силами. Многие использовали различные магические, душевные и даже психонические средства, чтобы попытаться осуществить это. Однако, в конце концов, все такие усилия оборачивались провалом или бедой. Большинство экспертов по истории и естественным законам Равенлофта, кажется, соглашаются, что очень неблагоразумно и вредно для здоровья слишком глубоко заглядывать в бездну, которое спрятана в центре этой земли.

ЧЕКИ СИЛ

Игровая механика для чеков сил представлена в самом сеттинге Равенлофта. Она проста и удобна для игровых сессий. Однако существуют некоторые тонкие моменты, которые должны быть расширены и добавлены к правилам, представленным там.

КОГДА ДЕЛАТЬ ЧЕК СИЛ

Для целей Равенлофтовских чеков сил не все действия, которые могли бы быть определены, как злые, следует рассматривать. Например, убийство не без оснований классифицируется, как зло в большинстве культур, но следует рассмотреть обстоятельства вокруг этого. Было ли совершено убийство при накале страстей? Была ли смерть случайной, вызванной небрежностью? Убийство было совершено в целях самообороны или может быть преследовалась какая-то благая цель? Во всех этих случаях не следует делать никаких чеков сил.

Чек сил делается только тогда, когда совершается преднамеренное, расчетливое злодеяние. Чем более отвратительное деяние, тем с большей вероятностью оно должно привлечь внимание темных сил, заставляя их вознаграждать/наказывать человека, совершившего такой поступок.

Серые Оттенки (Shades of Gray): Некоторые другие действия, которые не кажутся чрезмерным злом, также могут принудить персонажа сделать чек сил. Как и со всем остальным, это отдается на откуп ДМ-у и его интерпретации событий.

Рассмотрим группу героев, натолкнувшихся на давно заброшенный храм посреди мерзких болот Сурани. Храмом явно не пользуются на протяжении десятилетий, но когда в нем велись службы, здесь почитали доброе божество. Может быть, что исследование храма не является злодеянием, но если сокровища выносят из храма (особенно, если это оскверняет храм), то это вполне можно рассматривать как злой поступок.

В другой момент, та же самая группа искателей приключений могла бы оказаться в ловушке песчаных пустынь Хар'Акира. Они натыкаются на древнюю могилу. Был бы акт вытаскивания сокровищ из этого склепа злым поступком? В глазах местных жителей, нет другого такого большего преступления, чем ограбление могил. Хотя другие культуры могли бы более лояльно относиться к такому деянию, не считая его большим грехом.

Существует два основных принципа для разрешения таких моральных или культурных конфликтов. Первый предполагает, что действие не является злым, если индивидуум, совершивший его, не рассматривал его злым. Таким образом, грабитель могил, который не имеет злого умысла, поступая так, не привлекает к себе внимание темных сил. Второй принцип идет от культурных норм данного домейна. В такой постановке вопрос является ли действие хорошим или злым основывается на том, как местный народ относится к этому. Таким образом, в Хар'Акире любое ограбление могил считается достойным чека сил.

Решение, какому принципу следовать, каждый ДМ выбирает сам. Первый хорош в плане того, что игроки могут действовать в соответствии с ролью своих персонажей, при этом этот принцип служит для поддержания чувства совести в игре. Второй принцип лучше представляет местные табу и суеверия в контексте приключения.

Смягчающие Обстоятельства (Mitigating Circumstances): Другим общим исключением к требованию чеков сил могут быть случаи, где можно разглядеть моменты, оправдывающие средства. Например, злой некромант собирается превратить молодую женщину в гхолу. Чтобы спасти ее, группа героев вынуждена сражаться и убить нескольких очарованных (charmed) охранников, которые защищают убежище некроманта. Убийство этих невольных слуг зла вполне можно рассматривать злым поступком, особенно если не было предпринято никаких попыток справиться с ними, не убивая их, или вообще избежать борьбы с ними. Однако если у героев не было времени или они не осознавали, что охрана не по собственной воле служит некроманту, то никакого чека сил в этом случае не требуется.

С другой стороны, если все же были более трудные (но все же вполне возможные) средства, чтобы добраться до мага, но они были отвергнуты просто потому, что гораздо легче вырезать его стражу, то чек сил конечно потребуется. Такое зачерствение и наплевательское отношение к жизни других был первым шагом на пути многих, покатившихся по наклонной плоскости.

Важно, чтобы ДМ не ставил игроков в ситуацию, где у них нет никакого выбора, кроме как совершить злой поступок. Никто не получает удовольствия от ситуации где нет возможности победить, особенно если дело касается такого момента как личности персонажа в ролевой игре. Если игроки поставлены в ситуацию, где они вынуждены совершить какое-либо действие, которое обычно считается злым, то не делаются никакие чеки сил.

Нельзя вынуждать или обманом заставлять персонажей совершать злой поступок, который заслуживает чека сил. Одной из основных целей этой игровой механики является то, что она должна игрокам прививать страх озлобления. В этом смысле, совершение злодеяния должно быть заранее обдумано и сделано с полным пониманием его подлой природы.

PC или NPC? В этом вопрос: Исследование роли чеков сил на различные типы персонажей рассмотрим здесь.

Для PC чек сил может быть важной и драматической частью приключения. Перед персонажем, провалившим один или два чека сил, явно прорисовывается возможность стать чем-то темным и зловещим. Если такое происходит, игрок теряет персонажа, тот становится NPC. Без сомнения, игрок, ищущий возможности искупления (обсужденные позже в этой главе), конечно же, воздержится от действий, от которых попахивает злом.

Однако для NPC этот главный сдерживающий фактор, выходящий на первый план отыгрыша, ничего не значит. По этой причине, было бы лучше, чтобы ДМ использовал чеки сил только для PC. Случайность не имеет места в жизни NPC, если он совершает злодеяние, то ДМ должен просто решить, требует ли это чека сил и на самом ли деле этот чек провалится. В основном, ДМ должен просто игнорировать этот аспект Равенлофта в случае NPC.

Однако существует еще один способ использовать NPC и чеки сил в игре. Имея NPC в игре, который несколько раз проваливает чеки сил, ДМ может явно показать опасность злодеяний в демиплане страха. Ничто не служит лучшей целью, как наблюдение за кем-то важным для партии, типа ценного оруженосца, который медленно превращается в тварь тьмы. Если, в конце концов, он оборачивается против своего хозяина и прежних товарищей, то потрясение будет полным. Злые поступки разрушили этого несчастного последователя, и PC будут предупреждены, что не стоит идти его путем.

БРОСОК ЧЕКА

Процедура, как делаются чеки сил, ясно прописана в сеттинге Равенлофт. ДМ назначает базовый процентный шанс, определенный степенью злодеяния, а затем делает простой бросок против этого значения. Обычно этот шанс располагается от 1% до 10%, но определенно злые действия могут довести этот шанс до более значительного числа. Если бросок процентика выше установленного шанса, то персонаж не привлек внимание темных сил, на этот раз. Однако если результат броска равен или меньше чем шанс, установленный ДМ-ом, то персонаж был замечен темными силами и он делает шаг вниз по дороге зла.

Оценка Зла (The Value of Evil): Некоторым ДМ-ам тяжело оценить шанс для чека сил. Безусловно, различие между 1% и 10% очень мало, в игровых терминах риск провала чека сил довольно незначителен. Однако даже 1% шанс, в конце концов, настигнет злого персонажа, а 10% шанса вполне будет достаточно, чтобы заставить поволноваться даже самого зачерствелого человека.

Чтобы помочь ДМ-у ниже перечислен список различных злых поступков. Каждому определен числовой шанс между 1 и 10, указывающий на возможность провала чека сил, привязанному к такому поступку. Это конечно, только совет. Любой, кто совершает злодеяние с чрезвычайной жестокостью, или кто особенно злобен, может обнаружить, что его шанс провала будет увеличен на один или два пункта.

Многие категории и термины используются в представлении этой иерархии зла. Чтобы устранить недоразумения и внести порядок, рассмотрим несколько моментов, чтобы определить и разъяснить ситуации.

Преступления или Насильственные Действия (Crimes or Acts of Violence): Следующая таблица перечисляет некоторые очень общие категории преступлений и насильственных действий. Они привязаны к характеру человека, пострадавшего от этого деяния. Таким образом, тот, кто жестоко убивает доброго NPC или друга (скажем, оруженосца или последователя) имеет 10% шанс провала чека сил. Каждая из этих основных категорий описана ниже.

Неспровоцированное нападение (Assault, Unprovoked): Неспровоцированное нападение – это любое нападение на другую личность, совершенное по злому умыслу или злобе. Это включает незначительное физическое насилие подобно избиению или скандалу и некоторые насильственные преступления (например, хулиганство). Это предполагает, что жертва не серьезно повреждена от нападения и может быстро восстановиться. Такой сорт происшествий отмечают хулиганов.

Нападение с тяжкими повреждениями (Assault, Grievous): Это более жестокая категория нападений, и оно предполагает, что жертве был причинен некоторый длительный вред. Оно включает в себя многие из тяжких, серьезных преступлений, типа покушения на жизнь.

Сильное Предательство (Betrayal, Major): Это подразумевает предательство доверявшего вам человека или совершение действий, которые идут в разрез с жизненными интересами жертвы. Сильное предательство включает в себя такие подлые дела, как заманивание кого-либо к логову вампира в обмен на обещание злодея оставить в покое вас или ваше семейство. Вообще, если это приводит к персональному вреду или смерти, то это сильное предательство.

Незначительное Предательство (Betrayal, Minor): Хотя и менее серьезные, чем предыдущая категория, действия такого типа имеют свою цену. Деяния, которые приводят к затруднению или падению образа жизни, попадают в эту категорию.

Вымогательство (Extortion): Это охватывает такие области действий, как шантаж, где используются угрозы физического насилия или потери чего-то важного, чтобы принудить кого-либо выполнить нежелательную задачу, нарушить закон или скрыть преступление.

Ложь (Lying): Это охватывает все способы преднамеренного обмана, даже простое упущение фактов. Однако если ложь не несет никакого прямого отрицательного эффекта на услышавшего ее человека (и поверявшего в это), никакого чека сил не требуется. Все такие действия считаются очень незначительными во мраке, которым является Равенлофт.

Жестокое Убийство (Murder, Brutal): Чтобы убийство квалифицировать как жестокое, оно должно причинять жертве сильные страдания или ужас. Часто здесь возникают вопросы. Например, отравление кого-либо обычно не попадает в эту категорию. Однако если яд причиняет сильную боль и жертва переносит страшные муки, прежде чем

умереть, ДМ мог бы вправе решить, что такое отравление попадает в эту категорию. Особенно жестокие убийства могут легко попасть в категорию пыток.

Преднамеренное Убийство (Murder, Premeditated): Это включает любое убийство, совершенное ради личной выгоды или мести, когда жертву просто убивают, не причиняя ей особо сильных страданий.

Воровство, Ограбление могил (Theft, Grave Robbing): Этот тип воровства настолько необычен для большинства культур, что он заслуживает своей собственной категории. Как правило, это включает ограбление тел павших в войне или кражу любых сокровищ с места захоронения. Это также включает в себя действия, типа снятия кольца с пальца мертвой женщины прежде, чем ее положат в гроб. В некоторых культурах такие преступления считаются еще более тяжелым преступлением. Например, в Хар'Акире ограбление могилы может попасть в категорию осквернения святого места.

Серьезное Воровство (Theft, Major): Это охватывает любой тип воровства, которая приводит к серьезным затруднениям для жертвы. Вообще кража должна быть достаточно крупной, чтобы заставить человека изменить свой образ жизни и попасть в эту категорию.

Незначительное Воровство (Theft, Minor): Любое воровство, которое не попадает в предыдущую категорию, типа очищения карманов или срезания кошелька попадает под эту категорию.

Угроза Насилия (Threat of Violence): Это довольно незначительный поступок в большинстве случаев. Это обычно включает любой угрожающий жест или проявление, которое заставляет другого персонажа опасаться за свое существование. Это не включает в себя обычные угрозы, подобные тем которые произносит или совершает военный или часовой, пытающийся добыть информацию от несговорчивого узника. По той же причине, предупреждения, призывающие воздержаться от каких-либо действий («Не двигай своими руками, некромант, или я убью тебя»), также не считаются за угрозу в этом плане.

Обычная Пытка (Torture, Routine): Практически без сомнения, это одно из самых отвратительных действий, которое один человек может применить к другому. Преднамеренное причинение физического или морального страдания – деяние, которое ненавидят все, кроме наиболее ужасных культур. Такой тип пытки, менее опасен в плане чеков сил, чем следующий, включает в себя все такие действия, которые могут позволить добиться некоторой цели. Например, подвергание мукам пленника, чтобы узнать, кто его хозяин. Даже, если цели благие, это полностью предосудительное действие

Садистская Пытка (Torture, Sadistic): Эта категория включает в себя все способы пыток, совершаемые просто от радости к причинению боли. Это настолько злое деяние, что каждый пример такой пытки справедливо привлекает внимание темных сил.

Нечестивые Действия (Unholy Acts): Эти действия совершаются против церкви или другой религиозной организации. Это особенно важно для тех, кто использует Полное Руководство Жреца или для групп искателей приключений, среди которых есть паладины или жрецы. Различные злые поступки перечислены здесь и привязаны к мировоззрению веры, которая была осквернена. Первые три колонки относятся к нечестивым делам, совершенным против веры, которая не является верой персонажа. Четвертая колонка используется, чтобы разрешить преступления против собственной веры персонажа. Вообще чеки сил требуются только против тех нарушений, которые персонаж делает осознанно. Например, паладин, служащий Тору, который не кланяется при входе в храм, посвященный Ра, не совершает никакого преступления. Конечно, если он обязался почитать последователей и символы церкви Ра, это другой вопрос.

Нарушение Догматов (Breaking a Tenet): Все веры имеют нормальные правила и предписания, которым каждый из их последователей, как ожидается, будет следовать. Например, бог урожая мог бы требовать, чтобы 10% каждого урожая были сожжены в честь почитания помощи его при росте урожая. Если последователь этого бога преднамеренно жертвует меньшую долю, он нарушает один из догматов его веры. Обычно, такое нарушение незначительно и не требует чека сил, если оно не совершается неоднократно или со злым умыслом.

Нарушение Присяги (Breaking of Oath): Это более серьезное нарушение, чем предыдущее. Оно означает, что совершено некоторое действие, идущее вразрез с присягой, сделанной под эгидой церкви. Например, священник, который присягнул никогда не использовать острое оружие, оказывается в смертельном бою со злым существом. Вместо того чтобы использовать свою собственную булаву, он поднимает магический клинок «язык пламени» (*flame tongue*) своего павшего товарища и убивает зверя. Причины, по которым он так поступил, могут казаться вполне справедливыми; он чувствовал, что чтобы победить монстра своим собственным, более слабым оружием, ему потребовалось бы гораздо больше времени. Однако его присяга требует, чтобы он никогда не брал в руки клинки и подобное оружие.

Нарушение Клятвы (Breaking a Vow): Это наиболее серьезное нарушение, которое можно совершить против божества. Эта категория включает прегрешения против обетов, данных под эгидой божества. В этом случае, этот проступок настолько серьезен, что он является преступлением перед лицом всех, кто поддерживает эту веру, такой проступок попирает долг перед первичной силой, подрывая доверие не только к самой церкви, но и к ее представителям. Например, паладин подрывает доверие своей церкви, если он спокойно наблюдает, как разграбляется один из ее храмов. В этом случае он мог бы оказаться на этом уровне опасности в плане чеков сил.

Осквернение (Desecration): Это широкая категория, которая охватывает любые способы разрушения или осквернения святых мест или предметов. Таким образом, это могло бы включать в себя уничтожение какого-нибудь важного святого символа или совершения зла в храме добра. В плане действия, которое квалифицируется, как осквернение, объект или место должно быть оскорблено для божества так, что любые благословения, которые он даровал этому объекту или месту, были забраны назад.

Другие Злодеяния (Other Evil Acts): Конечно, этот перечень не включает все мыслимые акты зла, которые мог бы совершить человек. Однако они предоставляют широкий обзор различных уровней чеков сил и типов деяний,

которые следует наказать. Существуют еще бесчисленное количество других действий, которые могли бы потребовать, чтобы персонаж сделал чек силы. Два из этого числа действий представлены здесь.

Использование Злого Заклинания (Casting an Evil Spell): В сеттинге Равенлофт и в буклете Новая Аркана этого издания представлены изменения традиционных AD&D заклинаний. Во многих случаях заклинания также специально отмечены, что их использование влечет чек сил для заклинателя. Когда такое делается, шанс провала равен 1% в уровень используемого заклинания. Таким образом, использование заклинания иссушения энергии (*energy drain*) влечет 9% шанс провала чека сил, тогда как леденящее прикосновение (*chill touch*) – 1%.

Накладывание Проклятия (Laying a Curse): В первой главе этой книги было рассказано про создание и использование проклятий. Там было указано, что любое использование проклятия влечет чек сил. Шанс провала – 2% для обременительного проклятия с дополнительными 2% для каждого следующего уровня после обременительного. Так фатальное проклятие имеет 10% шанс провала чека сил.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ШАНСЫ ПРОВАЛА ЧЕКОВ СИЛ

Преступление или насильственное действие	**Злые NPC или монстры**	**Нейтральные NPC или незнакомцы**	**Добрые NPC или друзья**	**PC, члены семьи или невинные**
Неспровоцированное нападение	Нет	1	2	3
Нападение с тяжкими повреждениями	1	2	4	6
Сильное Предательство	1	3	6	9
Незначительное Предательство	Нет	1	3	6
Вымогательство	Нет	2	5	8
Ложь	Нет	Нет	Нет	1
Жестокое Убийство	3	6	10	*
Преднамеренное Убийство	2	3	6	10
Воровство, Ограбление могил	Нет	1	5	7
Серьезное Воровство	Нет	1	4	7
Незначительное Воровство	Нет	Нет	3	6
Угроза Насилия	Нет	Нет	1	2
Обычная Пытка	4	7	*	*
Садистская Пытка	10	*	*	*
Нечестивые Действия	**Злая вера**	**Нейтральная вера**	**Добрая вера**	**Своя вера**
Нарушение Догматов	Нет	1	2	5
Нарушение Присяги	Нет	2	5	10
Нарушение Клятвы	Нет	5	10	*
Осквернение	Нет	4	8	*
Другие Злодеяния				
Использование Злого Заклинания	1% в уровень заклинания, но только для тех, которые отмечены, как требующие чека сил			
Накладывание Проклятия	2% для обременительного проклятия, +2% за каждый уровень после него			
Примечание:				
Нет – слишком слабое или «серое», чтобы требовать чека сил. * - Такие действия превышают диапазон обычных чеков сил. ДМ должен обратиться к следующему параграфу: «Деяния, окончательной тьмы»				

ДЕЯНИЯ ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ ТЬМЫ

В некоторых случаях персонаж совершает настолько мерзкое злодеяние, что чек сил, кажется, слишком малозначительным для него. Эти поступки называются деяниями окончательной тьмы и имеют намного больший шанс привлечь внимание темных сил Равенлофта.

Какого сорта действия попадают в эту категорию? Прекрасным примером таких действий является убийство Страда своего собственного брата, чтобы обладать его женой. Это преступление вовлекает предательство и убийство члена собственной семьи, приводя красивую, невинную женщину к самоубийству, а также клятву силам, такой тьмы, что мог бы вообразить любой человек. Ясно, что такое преступление намного выше максимальных 10% для чеков сил.

Когда PC совершает деяние окончательной тьмы, ДМ волен назначить любой шанс провала чека сил, будь то 25%, 50% или даже все 100%. В последнем случае ДМ видит, что PC пытается совершить настолько мерзкое дело, что он не может, ни наказать его. Когда такое происходит, автоматический провал чека сил, безусловно, самый приемлемый ответ. Очевидно, что предательство Страда попадает именно в эту категорию.

ГЛАЗ ЗЛА

Если игроку говорится «кинь чек силы на 5%», то он прекрасно осознает, что используется механика игры для того, чтобы отрегулировать действия его персонажа. Конечно же, это противостоит усилиям ДМ-а, чтобы воссоздать настроение, атмосферу и стиль для игровой сессии в Равенлофте.

Чтобы избежать этого, ДМ-у следует использовать чеки силы в самые напряженные, драматические моменты. Таким образом, обычное использование игровой механики для чеков сил происходит в напряженный момент карьеры персонажа, становясь непонятным для игрока. Существуют несколько способов сделать так.

Давайте рассмотрим пример. Предположим, что паладин сбежал из битвы, бросив своего товарища перед лицом неизбежной смерти в руках смертельно опасного прислужника зла. Очевидно, если паладин сбежал из-за заклинания или специальной способности злодея, то не требуется никаких чеков сил. Однако если персонаж бросил своего товарища из-за трусости или желания выжить, то чек сил вполне мог бы быть востребован. Если мы предполагаем, что такое действие, расценивается как Сильное предательство, то шанс провала составил бы 9%.

Вместо того чтобы просто сказать игроку, чтобы тот сделал бросок процентика, ДМ сообщает ему, что его персонаж начинает чувствовать что-то странное в воздухе, когда он бежит из битвы.

«Сначала, вы приписываете этот холод ночному воздуху, поскольку он иссушает пот на вашей коже. Однако медленно вы понимаете, что совсем не то. Холод опускается ниже, по всей вашей коже. Вы чувствуете, как кровь стынет в ваших жилах. Вы явно чувствуете, что кто-то очень темный наблюдает за вами, подобравшись очень близко. Это, кажется, зовет вас, но вы ничего не слышите».

В этот момент ДМ может попросить игрока сделать бросок процентика, не объясняя ему, что это чек сил. Если чек успешно проходит, то глаз темных сил и странное чувство уходит, оставляя персонажа без изменений, но осознавшего, что случилось что-то жуткое. Однако если чек проваливается, ДМ может поддерживать настроение, детализируя начальные шаги на дороге паладина к несчастьям.

«Постепенно, поскольку вы все больше и больше удаляетесь от поля битвы, вы все больше осознаете, что что-то неестественное сосредоточило свое внимание на вас. Холод, который вы чувствовали ранее, привлек целую волну леденящего холода, от которого заныли ваши кости».

В этот момент атмосферу чека можно по-прежнему разрушить, если сказать игроку, какие изменения произошли с его персонажем. Давайте предположим, что ДМ чувствует, как темные силы могут вознаградить/наказать паладина за его трусость. Они могут начать постепенно преобразовывать его в гиену, существо отмечающееся (справедливо или неверно), как низкий, непритязательный падальщик. Вместо того, чтобы просто сказать «Ваш персонаж теперь имеет норму передвижения 15, когда он бежит на четырех конечностях», ДМ может выдать это, как элемент игры.

Когда последние отголоски нереального смеха исчезают из вашей головы, Вы понимаете, что вы мчитесь через лес с большой скоростью. Деревья проносятся мимо вас с бешеной скоростью, лунный свет сквозь их ветки слабо освещает ваш путь. Свежий воздух, бьющий вам в лицо, кажется, приводит вас к жизни. К своему удивлению, вы обнаруживаете, что вы бежите на четырех конечностях подобно волку или собаке».

В то время как это могло бы возбудить игрока, заставляя его полагать, что он наткнулся на некоторый внутренний резерв силы, он мог бы обнаружить, что его персонаж теперь не может есть свежее мясо. Вообразите шок, который у него возникнет, когда он поймет, что его паладин теперь не может есть что-то, что не начало гнить.

Держа в голове такие элементы в процессе игры, ДМ может использовать необычные правила и механику, которые делают демиплан страха таким отличным и захватывающим от других игр. То же самое справедливо относится к чекам страха, ужаса, безумия. Если это уменьшено до установившийся практике простых бросков кубиков, то это теряет всю ту жуткую атмосферу, которую как предполагается, должен нести Равенлофт. Это уменьшает фан и игроков и ДМ-а.

СОБЛАЗНЕНИЕ НЕВИННЫХ

Шесть стадий падения персонажа благодаря проваленным чекам сил хорошо определены в сеттинге Равенлофт. Здесь мы не будем их рассматривать или расширять.

Ключ ко всем элементам приключений в Равенлофте – чувство поэтического правосудия. Каждый из домейнов управляется лордом, в чьем проклятии отражены преступления, которые он совершил. В Баровии Страд навсегда обречен жить один, но его вечно преследует обещание бессмертной любви, которой он никогда не сможет востребовать. Жестокий капитан Монетт, который больше всего любил путешествовать по морям, оказывается владельцем острова, окруженного океаном, в который он никогда не сможет выйти. Это жуткое отражение – жизненно важная часть атмосферы Равенлофта.

Как было упомянуто в первой главе этой книги, все проклятия должны отражать преступления, которые они наказывают. То же самое относится и к чекам сил. Всякий раз, когда ДМ раздает награды и наказания за проваленный чек сил, он должен учитывать природу деяния, которое вызвало чек сил. Именно поэтому, в приведенном выше примере, ДМ справедливо решил, что трусливый паладин начинает постепенно скользить вниз к гиене. Если паладин не предпринимает никаких усилий, чтобы остановить свое погружение во тьму он постепенно становится все больше похожим на это трусливое существо. Окончательно он может полностью превратиться в гиену или стать первым из этой новой породы ликантропов. Если его разложение будет абсолютным, то он мог бы даже оказаться проклятым своим собственным домейном.

ИСКУПЛЕНИЕ

Как только дорога к злу избрана, то трудно свернуть с нее. Разложение тела и души подобно гниению яблоку, не может быть легко остановлено. Далее, почти невозможно полностью обратить этот процесс.

Однако это не подразумевает, что нет надежды восстановить потерю тем, кто быстро осознает, что он начал скользить по дороге зла. На ранних стадиях падения, возможно не только остановить преобразование, но даже полностью реверсировать его. Если шаги к этому предприняты быстро, то восстановление благосклонности возможно, хотя и трудно. Однако как только дух становится полностью заражен злом, ничего нельзя будет вернуть.

Стадии разложения могут быть полностью обратимы по своим эффектам. Как правило, персонаж должен снова предстать перед ситуацией, которое вызвала его падение, и на сей раз он должен пойти по праведной дороге. Если персонаж смог воспротивиться курсу, которое навязало ему зло в таком стечении обстоятельств, то он имеет шанс вырваться на свободу из цепких когтей темных сил. Количество испытаний, которые он должен пройти, равно шансу провала чека сил, определенного на последний проваленный чек сил. После того, как это искушение было преодолено, делается второй чек с таким же шансом провала, что и первый. Если бросок успешен, то персонаж отбрасывает эффекты последнего провала чека сил. Если он находился только в первой стадии, то он освободился от инфекции зла и вернулся в свое нормальное состояние. Персонаж, который дошел до третьей стадии, достаточно удалился от зла, чтобы вернуться обратно на вторую стадию.

Провал чека сил означает, что персонаж никогда не сможет вернуться к стадии зла, меньшей, чем на которой он сейчас находится. Налет зла на его душе слишком велик. В то время как он все еще может воспротивиться дальнейшему погружению во тьму, он никогда полностью не сможет восстановиться к свету.

Любой, кто прошел дальше четвертой стадии «Объятий» и достиг пятой или шестой стадии становится потерянным. Никакие усилия не смогут освободить таких персонажей от оков безысходности, которые они сами себе выковали.

ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ЧАСЫ КЛОРРА (THE TIMEPLACE OF KLORR)

Эти необычные карманные часы были принесены в Равенлофт из неизвестного мира более 200 лет назад. С того времени, они доказали, что являются чрезвычайно могущественными и злыми. И в самом деле, мало кто из тех, кто когда-либо узнавал про их существование без того, чтобы обладать ими, проживал достаточно долго, чтобы рассказать историю об их чудовищной природе.

Описание: Часы Клорра сделаны из необычного сплава золота, серебра и бронзы. Они круглые по форме, имея примерно два с половиной дюйма в диаметре. Крышка на петлях защелкивается, скрывая переднюю часть, когда опущена. Часы свисают на тонкой цепочке, сделанной из того же самого не разрушаемого сплава, что и сами часы.

Металл, из которого сделаны часы, не тускнеет и не может быть поврежден никакой известной силой. Таким образом, часы выглядят точно так же, как и в тот момент, когда были созданы. В самом деле, даже есть некоторое свидетельство, указывающее на то, часы стали еще более яркими и элегантными за эти годы, хотя это могла бы быть и ошибкой, вызванная дефицитом записей об их существовании.

Сам кожух декоративно отделан гравюрами многочисленных темных, зловещих фигур. Многие из них похожи на искривленные, корчащиеся формы измученных душ, в то время как другие явно показывают злодеев, обреченных на вечные муки. Петли на крышке и застежке, которые защищают часы, когда крышка опущена вниз, сделаны в форме скелетных когтей.

Когда крышка откинута, виден циферблат часов. Он белый по цвету, явно некоторый вид хрусталя, хотя точный состав его неизвестен. Стекло закрывает циферблат, но так же, как и вся остальная часть часов, оно не подвластно никаким повреждениям. Циферблат пронумерован декоративными цифрами от 1 до 13. Стрелки идут точно, производя слышный щелчок с каждой секундой. Загадочно, но стрелки часов, кажется, никогда не проходят между цифрами 12 и 13. Даже если очень внимательно смотреть на стрелки, то они, кажется, сразу перескакивают с 12:59 на 1:00.

Если открыто в темноте, то белый хрусталь циферблата, испускает мягкий свет так, чтобы можно было легко определить время. Никакая форма магической тьмы не может предотвратить обладателя от просмотра циферблата, хотя он не может использовать его, чтобы пролить свет на окружающие предметы в такой ситуации. Этот эффект является магическим и не может быть обсужден. По крайней мере, один человек, который был полностью слеп, как утверждают, видел циферблат этих часов и видел его весьма ясно. Говорят, что даже повязка на глазах или подобная преграда не предотвратит владельца часов от того, чтобы рассмотреть циферблат.

На задней части часов расположена надпись, которая является нечитаемой, если не использовано заклинание чтения магии. Однако когда такое происходит, проявляется следующие строфы:

Моей силой песок застыл
Час смерти надолго отсрочен
Власть времени может быть сорвана
Но за все надо платить

История: Часы были созданы 350 лет назад Клорром, часовщиком в странной, таинственной земле. Клорр всегда восхищался часами и хронометрами любого сорта. Фактически, его любовь к ним вышла за пределы допустимого и стала навязчивой идеей. Весь его дом был заполнен самыми разнообразными часами, каждые содержались в совершенном рабочем состоянии, и синхронизированы были так, что показывали практически одинаковое время. Говорят, что какофония часов, звонящих в магазине Клорра, могла свести человека с ума. И действительно, возможно именно эта запись и объясняет создание этого извращенного хронометра.

Когда Клорр стал старше, он пришел к выводу, что в его доме существуют только одни часы, которые он не может отрегулировать и контролировать: стук его собственного сердца. Ему постоянно напоминало об этом вся его жизнь, пульсирование в его груди, казалось, никогда не будет синхронизировано со стаккато щелчков механизмов и пружинок в его бесчисленных часах. Может быть, это и свело его с ума, поскольку он поклялся в том, что не позволит своему собственному сердцу перебивать совершенный ритм его многочисленных часов.

Клорр потратил годы, исследуя магические силы, которые он мог бы использовать, чтобы создать свои следующие часы. Он отыскал расу умельцев по металлу и выпросил их преподать ему тайну их ремесла так, чтобы он смог сделать часы из металла, который ни одна земная рука не сможет повредить. Он изучал проклятую, грязную некромантию, стремясь получить знание о том, как функционирует живое сердце, чтобы он смог заставить его идти в одном ритме с часами. В конечном счете, он исследовал межпространственную магию внешних планов и нашел руководство о дьяволическом присутствии в нем, которое помогло ему на последних стадиях его работы.

Когда Клорр закончил созидание своих карманных часов, он обнаружил, что они и в самом деле контролировали биение его собственного сердца. С каждым ударом его пульса, отдающегося в ушах, стрелки двигались вперед и резкое тиканье пронзало воздух.

Однако к его собственному отчаянию, он обнаружил, что часы, кажется, управляли биением его собственного сердца в большей степени, чем он ожидал. Действительно, скоро для него стало ясно, что если часы не заводить, если он позволит им замедлиться и остановиться, то его сердце будет вести себя соответственно, медленно впадая в паралич. В конце концов, если часы остановятся, остановится и его сердце. Казалось, он также прекратил стареть. Ему

ни нужно было никакое продовольствие, никакое питье, и течение лет для него ничего не значило. Теперь часы стали хозяином его судьбы и многих судеб во вселенной.

Всякий раз, когда он использовал часы, чтобы вызвать один из его магических эффектов, он обнаруживал, что появлялась третья стрелка на циферблате. Эта стрелка начинала отсчитывать секунды между двенадцатым и тринадцатым часом на циферблате. Прежде, чем проходит час, он был вынужден убивать кого-нибудь, чтобы удовлетворить голод часов. Скоро он обнаружил, что не способен сопротивляться подталкиванию к использованию магию часов, несмотря на свое нежелание не делать так. Также он узнал, что голод часов непосредственно связан с точной силой, которую он использовал и живучестью человека, которого он убивал.

В конечном счете, Клорр обнаружил, что оказался неспособным выдерживать подавляющую магию часов. Он оказался запертым в цикле убийств. Каждый раз, когда он преследовал жертву, он снова использовал магию часов. Это в свою очередь, заставляло его снова убивать. Этот порочный цикл стал его образом жизни.

Силы: Часы Клорра дают своему владельцу многие великие силы, каждое из которых может быть использовано так часто, как хочется. Однако как только эта магия используется, на циферблате появляется третья стрелка, и часы начинают отсчитывать час. Если они были не способны поглотить достаточное количество жизненной энергии чтобы удовлетворить голод к концу этого часа, то они будут иссушать энергию своего владельца, полностью и безвозвратно разрушая его. Ничто, даже заклинание желания, не может восстановить жизнь убитому таким способом.

Всякий раз, когда используется одна из сил часов, их обладатель устремляется на поиски представителей своей расы, чтобы убить их. Число людей, которые должны быть убиты, определяется силой, которая востребована, чтобы призвать определенный эффект заклинания. Каждая сила часов сопровождается цифрой, которая показывает количество уровней жизненной энергии, которые часы должны высосать. Так если они использовались эльфом, чтобы призвать заклинание падения пера (1), а затем ускорение (3), то обладатель часов должен отыскать и убить четырех эльфов 1-го (или 0-го) уровня, или двух эльфов 2-го уровня или некоторую другую комбинацию, которая в общей сумме дает четыре уровня. Использование любого из заклинаний часов или заклинательноподобной способности не дает предпринимать никакое другое действие в том же самом раунде.

Магические заклинания, которые доступны обладателю часов следующие: *feather fall (1), feign death (3), haste (3), hold person (3). hold undead (3), slow (3), extension (4). distance distortion (5), extension II (5), hold monster (5), extension III (6), temporal stasis (9), time stop (9)*. Все эти заклинания работают так, как описано в Руководстве Игрока.

В дополнении к своим основным магическим возможностям, часы имеют несколько уникальных сил. Как и в случае с заклинаниями, каждая из них имеет свою цену.

Успешные Спасброски (Successful Saving Throws, 3): Любой обладатель часов автоматически делает успешный спасбросок, когда он вынужден его делать. Это не требует ничего со стороны владельца часов, это происходит само собой. Фактически, обладатель часов даже не может самостоятельно провалить спасбросок. Если человек, владеющий часами, еще не был привязан к ним, то использование этой способности связывает его с часами Клорра. Это единственная сила часов, которая не рассматривается как действие владельца. Единственно исключение этой способности – спасбросок, который требуется, чтобы избавиться от часов, как детализировано ниже.

Излечение Повреждений (Heal Damage, 5): В любое время, часы могут быть призваны, чтобы исцелить раны, нанесенные владельцу. Когда такое происходит, эффект подобен жреческому заклинанию исцеления критических ран (cure critical wounds). Такое лечение может быть использовано только на хранителе часов.

Совершенное Время (0): Эта способность часов Клорра – элемент их природы и ничего не стоит для пользователя. Ничто не может нарушить способность часов отслеживать ход времени. Даже если они и их хозяин помещены в состояние временного стазиса (temporal stasis), часы продолжают работать. Ни одна известная сила не может заставить часы отстать, хоть на секунду.

Видимость (0): Еще один побочный эффект существования часов состоит в том, что его циферблат никак не может быть скрыт от их обладателя. Пока он способен отщелкнуть крышку, чтобы открыть циферблат, никакая физическая или магическая слепота или преграда не может предотвратить его от вида циферблата и знания точного времени. Как и с предыдущей возможностью, видимость циферблата не налагает никаких обязательств на владельца.

Проклятие: Часы не имеют никакой власти над тем, кто не использовал ни одну из их возможностей. Это может быть любым из их заклинаний или заклинательноподобных сил за исключением совершенного времени и видимости. Даже автоматическая сила успешного спасброска уже считается как использование, хотя обладатель часов фактически даже не призывал эту способность.

После использования одной из способностей часов, владелец становится привязанным к ним. С этого момента его сердце совершает точно 60 ударов в минуту. Подобно часам, его сердце становится совершенным хронометром.

Будучи привязанным к часам, их владелец должен самолично убить нужное количество людей, чтобы возместить часам Клорра те силы, которые он использовал от них. Если он не может этого сделать, то часы востребуют его самого вместо них.

От часов Клорра очень трудно избавится. Как только они взяты, единственное время, когда индивидуум может попытаться отказаться от них, только то, когда голод часов пресыщен. То есть когда третья стрелка не видна, и владелец часов не стоит перед обязательствами востребовать жизнь другой жертвы.

В этот момент времени заклинание снятие проклятия или подобное имеет шанс сломать связь часов с их владельцем. Когда заклинание использовано, владелец должен сделать спасбросок против заклинаний. Если бросок проходит, то от часов можно просто избавиться, просто выбросив их и смыться от них подальше. Другой, более драматический метод включает запечатывание их в железную коробку и выбрасывание их в море, в вулкан или еще куда-нибудь, чтобы успокоить их прежнего владельца в том, что часы Клорра будут разрушены.

Конечно же, часы не могут быть так просто уничтожены. Те, кто предоставил Клорру возможность создать этот великий артефакт, не позволят так просто уничтожить их. Ходят слухи, что только огонь внешних планов может заставить часы уменьшиться до элементального зла, из которого они были сделаны.

КЛЫК НОСФЕРАТУ (FANG OF THE NOSFERATU)

В мире существует мало чего настолько мерзкого и дурного, как нежить. Эти властелины зла перемещаются под светом луны, питаясь за счет человеческой расы, как волки питаются овцами. Клык носферату был создан по их подобию и вручен человеку. Трудно вообразить более зловещий подарок.

Описание: Лезвие этого кинжала имеет прочную сталь, со странными, плавными символами, выгравированными на металлической поверхности. Углубления надписи заполнены рубиновой пылью, из-за этого создается такое впечатление, что на лезвии писали кровью. Ручка обернута в необычную, шагреневую, черную кожу. Предполагают, что это может быть кожей допплегангера или иллитида. В головку эфеса вставлен рубин в стальном наконечнике. Гарда сделана в форме овала, на лицевой поверхности (со стороны лезвия) выгравирована фигура, похожая на вампира с обнаженными клыками. Глаза заполнены рубиновой пылью, подобно символам, выгравированным на самом лезвии.

Силы: Клык показывает ауру некромантии, если исследован заклинанием обнаружения магии. Как магическое оружие, это кинжал +3. Дополнительные 3 пункта урона, которые он наносит, предполагается олицетворяют выпивание кинжалом крови жертвы. Если он оставлен в теле, то он выпивает дополнительные 3 хита крови каждый раунд.

Кинжал не лишен и других полезных сил. Каждое успешное нападение, которое вытягивает кровь, дает его владельцу 1 восстановленный хит. Даже если клинок причиняет всего лишь несколько пунктов урона при ударе, владелец все равно восстанавливает один хит. Владелец должен держать кинжал в руках, чтобы эта сила сработала. Если кинжал использует другое существо, кинжал насыщается, но истинный владелец не восстанавливает хиты. По слухам, существует специальный ритуал, использующий кинжал, чтобы предоставить его владельцу бессмертие.

Клык носферату также предоставляет своему владельцу и другие силы. В то время как он находится в руках непосредственного владельца, тот может принимать форму (shapechange) волка или летучей мыши. В этих формах он имеет максимальное количество хитов для этого типа животного. Если его истинная форма имеет меньшее количество хитов из-за ран, то и форма животного ранена соответствующе. Изменение формы таким способом не возвращает никаких потерянных хитов. Ничто из имущества владельца не изменяется вместе с ним, за исключением кинжала. Если обладатель кинжала уже имеет возможность менять форму (из-за ликантропии, к примеру), тогда клинок предоставляет ему силу измениться в форму животного меньшего или большего размера, но не в монстра или другого гуманоида.

Проклятие: Подобно носферату, по которому он назван, клинок жаждет крови. Каждый хит крови, который он поглощает, насыщает его на день. Поскольку кровь исчисляется в хитах, то она должна быть из раны, нанесенной живому существу кинжалом. Кровь животного также будет насыщать кинжал, но один раз в месяц клык требует крови разумного существа. Он не может насытиться на срок больше семи дней, независимо от того, сколько крови он поглотит. В любой день, когда он не насыщен, он вытягивает 1 хит от своего владельца. Такое может произойти, даже если кинжал и его владелец находятся далеко друг от друга. Если они находятся в различных домейнах или на разных планах существования, эффекты временно приостанавливаются, пока кинжал и владелец не воссоединятся. Потерянные хиты таким способом могут быть восстановлены только при использовании кинжала (смотри ниже) или заклинаниями лечения (*heal*) или желания.

Кинжал привязывается к своему владельцу, как только он используется, чтобы высосать кровь. Ни его эффекты, ни его проклятия не применяются до этого времени. Оказавшись связанным, новый владелец немедленно осознает требование крови клинком и постоянность связи. Владелец откажется отдать кому-либо кинжал. Если другое существо завладело им и использует кинжал, истинный владелец будет медленно ослабевать и умирать, по одному хиту в день. Текущий владелец должен умереть прежде, чем новый владелец будет избран.

История: Этот проклятый кинжал когда-то принадлежал убийце Мордалу (Mordale). Это был подарок барона фон Харькова, дарклорда Валачана. Когда Мордал предал своего хозяина, вампир украл кинжал и поместил предателя в тюрьму. Он положил кинжал около камеры ассассина, но так, чтобы тот не смог достичь его. Мордал умирал понемногу каждый день, поскольку кинжал не имел крови. В ночь каждой полной луны, барон вырезал животных кинжалом, восстанавливая Мордала до полного здоровья. Однако поскольку он никогда не забирал им жизнь разумного существа, каждый месяц он терял 1 хит, который не восстанавливался. Убийце потребовалось три года, прежде чем он смог умереть.

Со смертью Мордала кинжал исчез. Легенда говорит, что призрак убийцы взял кинжал и сбежал из Валачана. Никто никогда не осмелился задать этот вопрос барону фон Харькову. Иногда кто-нибудь рассказывает, что видел прозрачную, похожую на призрак фигуру, держащую кинжал так, как будто бы он просил, чтобы кто-нибудь взял его.

КРОВАВАЯ МОНЕТА (THE BLOOD COIN)

Жадность искушала многих. Эта маленькая монета – символ такого зла. Как это часто происходит, ее простой, привлекательный вид идет вразрез с большой злобой, которая засела внутри ее металлического тела.

Описание: Эта монета похожа на обычную серебряную монету. На лицевой и задней стороне выгравировано лишь то, что и должно быть на монете. Если она найдена в чужой земле, то она выглядит как монета того государства. Иначе, она скорей всего будет выглядеть, как монета чеканки его собственной родины. Поскольку вид чеканки имеет незначительный интерес для большинства искателей приключений, то она может переходить от одного человека к другому, и никто не заметит в ней что-либо странное. Фактически, если кто-либо берет монету и объявляет вслух чьей она чеканки, то любой, кто слышал это, когда берет монету в руки видит ее именно этой чеканки. Единственная отличительная метка на монете – маленькое красное пятнышко, которое нельзя стереть. Беглый осмотр не откроет красное пятнышко.

История: Хурку Мишков (Hoorku Mishkov), когда-то был молодым торговцем из Борки. Обаяние, жадность и хитрость были его отличительными признаками. Большинство Боркийских торговцев оставались в пределах границ

Борки и Дорвинии, продавая свои товары на этих известных, безопасных маршрутах. Прибыль была не особенно высокой, но на нее вполне можно было безбедно прожить.

Хурку был уверен, что он сможет получить гораздо большую прибыль, если отправится в новые земли. Его стремление к большому богатству привели его к тому, что он начал исследовать путь по редко используемой южной дороге. С небольшим караваном товаров он начал искать богатство на новых торговых маршрутах.

Дорога на юг привела его к Гундараку. В этой бесчестной земле он потерял весь свой караван. Сын Лорда Гундара посчитал его караван, как «дань». Он разрешил молодому торговцу взять одну вещь по своему выбору. Вместо того, чтобы взять лошадь и как можно скорее вернуться в Борку, жадный торговец сохранил зачарованный драгоценный камень. Когда камень касался истинного серебра, магия в камне заставляла его светиться.

Вместо того чтобы отправиться домой, бесстрашный Хурку отправился вниз по течению в туманную землю Инвидии. Там он встретил женщину Вистани в красочном фургоне около воды. Она была молодой, ей было только 20 лет, но ее сердце было уже ожесточенно. Хурку не знал, что это была Габриэлла Адерр, в то время новый дарклорд Равенлофта. Ее мать оставила ей горькое предупреждение. Она никогда не должна иметь детей, чтобы не принести в мир чудовищное зло.

Хурку увидел возможность обогатиться за счет Габриэллы. Он начал ее добиваться, собираясь вытянуть из нее как можно больше денег. Она была польщена его ухаживанием, но отвергла его, рассказав страшное предсказание своей матери. Ведомый вдохновением, Хурку достал магический камень и потребовал, чтобы он позволил женщине родить нормального, здорового, добродушного ребенка, независимо от расы и положения каждого родителя. Желание Габриэллы сломать оковы проклятия преодолело ее благоразумие, и она позволила Хурку совратить себя. Конечно, он заставил ее заплатить за камень, вытянув из нее все деньги, которыми она обладала.

Позже, когда Хурку лег спать, Габриэлла использовала свою магию, чтобы определить, как работает драгоценный камень. Она немедленно обнаружила его истинную цену. В своей ярости, она чуть не убила ее юного поклонника во сне. Затем зловещая идея пришла в ее голову. Своей магией она заставила Хурку спать в течение многих дней. За это время она изготовила кровавую монету. Габриэлла обнаружила, что создание такой проклятой вещи оказалось для нее несложным делом, поскольку она теперь была лордом Инвидии.

Прежде, чем она позволила плуту-тороговцу проснуться, Габриэлла поместила кровавую монету в его кошелек. Не осознавая сколько времени он проспал, Хурку очнулся в городке Карина. Он обещал вернуться вечером, хотя на самом деле намеревался купить лошадь и вернуться в Борку. В городке он не смог надуть владельца конюшни. Кровь побежала из его глаз, испугав беднягу до полусмерти.

Смущенный и встревоженный, Хурку попробовал вымыть свое лицо, но только обнаружил, что не может остановить красный поток. Предательская магия монеты позволила ему немедленно узнать, что было ответственно за это. Он выкрал лошадь и смылся из городка. Той ночью ему приснилась Габриэлла. Во сне она рассказала ему, что она сделала, и что монета стала его проклятием за предательство.

В наши дни ходят ужасные истории о плачущем нищем в пропитанной кровью одежде. Он бродил по Борке и Дорвинии в течение долгих лет, пытаясь отдать серебряную монету. Легенды говорят, что если взять монету, то вместе с ней навлечешь на себя и проклятие плачущего нищего. На самом деле Хурку умер разбитым стариком, сжимая серебряную монету. Теперь Габриэлла Адерр не доверяет и презирает всех мужчин, частично из-за предательства Хурку.

Силы: Если монету исследовать при помощи заклинания обнаружения магии, то монета показывает слабую ауру изменения (alteration). Любой, обладающий этой монетой, способен надуть и обмануть любое живое существо без того, чтобы стать пойманным. Существа с магическим сопротивлением делают проверку их сопротивления монете. Надувательство может происходить во время любого обмена товаром. Владелец монеты может убедить богатого торговца, что кусок разбитой глиняной посуды стоит 10,000 золотых монет. Покупатель не находится ни под каким определенным магическим воздействием, чтобы купить товар, но он полностью убежден в ценности того, что ему предлагают. В большинстве случаев он продолжит торг, если нет никаких других непосредственных и неотложных нужд, которые могут отвлечь его.

Проклятие: За каждую монету, на которую он надул торговца, обладатель кровавой монеты плачет кровью. За 1 серебряную монету он плачет кровью один раунд, за золотую – 10 раундов. Он не может чувствовать, как слезы текут по его лицу, но они прекрасно видны всем остальным. Кровь окрашивает все, чего касается, его одежду, постель, даже седло. Это обычные пятна крови, которые могут быть отстираны, если проделать это быстро.

Любой, кто видит глаза, из которых течет кровь, должен сделать чек ужаса. Впрочем, это довольно сносное зрелище, поэтому чек ужаса делается с +2 премией. Премия не применяется, если одежда владельца, лицо или инвентарь покрыты кровью. Например, уснувший персонаж будет плакать кровью всю ночь, вымочив все в крови. Любой, видящий его прежде, чем он проснется, вероятно, испугается при виде человека, находящегося в большой лужи крови. Даже владелец монеты должен сделать чек ужаса (без всякой премии) в первый раз, когда осознает, что произошло. После этого он не должен делать чеки ужаса. Однако если он проваливает свой первый чек ужаса, то эффект постоянен, до тех пор, пока он не сможет избавиться от монеты.

Золотые монеты, добытые обманом	Примерная продолжительность плача
10	1,5 часа
100	17 часов
150	1 сутки
1,000	1 неделя

Если обладатель кровавой монеты в настоящее время не плачет, то он может быстро сделать благосостояние. Как только он начинает плакать, он вряд ли способен будет потратить свои деньги. Он вполне мог бы мерзнуть и голодать, спя в сыром переулке на груде монет. Воры могли бы быстро отнять у него все добытую нечестным способом прибыль, принимая во внимание, что они не испугаются от его вида.

Любой, плачущий кровью, может быть автоматически выслежен, став целью охоты животных и существ, использующих свое обоняние. Рейнджеры и т.п. получают +4 премию для выслеживания его. Вампиры могут почувствовать запах крови на расстоянии 100 футов в возрастную категорию.

До тех пор, пока владелец не пытается надуть кого-либо монету можно передать или выбросить. Она не может быть истрачена во время покупки, если это не последняя монета в кошельке (в противном случае, монета автоматически возвращается в кошелек, заменяя монету той же самой стоимости или еще большей стоимости). Как только ее обладатель пробует кого-нибудь обжулить, монета привязывается к ее новому хозяину и помогает ему совершить сделку. Он может почувствовать силу монеты, как она работает и он осознает, что она ответственна за его успех в этой сделке. С этого момента монета покрывается засохшей кровью, которую никак нельзя стереть.

Как только монета нашла владельца, от нее будет не просто избавиться. Если она отдана или использована для покупки, она вновь появляется в кошельке владельца, заменяя подобную или большей ценности монету. Если выброшена, то происходит то же самое, другая монета занимает место выброшенной монеты, а кровавая монета вновь оказывается в кошельке. Она появляется в кармане своего владельца, как только он отходит от нее на расстояние 30-ти футов. Ее нельзя расплавить или разрушить обычным способом.

Чтобы избавиться от нее, владелец должен отдать все свое имущество и бродить по миру как нищий в течение целого года. Единственное имущество, которое у него остается – это тряпье в качестве одежды и сама кровавая монета. В конце года она предоставляет человеку выбор. Он не может купить что-нибудь на нее или выбросить. Он должен найти кого-нибудь, кто пожелает принять эту монету. Он не должен объяснять какова природа кровавой монеты тому, кто забирает ее. Однако большинство людей навряд ли захотят взять покрытую кровью монету.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	1
ПРОКЛЯТИЯ	1
ЧЕКИ СИЛ	9
ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ	15

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЗНАНИЯ
НОВАЯ АРКАНА
Некромантия Страда фон Заровича
By Bruce Nesmith

Credits
Design: Bruce Nesmith
Editing: Mike Breault
Box Cover Art: Clyde Caldwell
Booklet Cover Art: Stephen Fabian
Interior Art: Stephen Fabian and Bob Klasnich
Cartography: David C. Sutherland III and Dennis Kauth
Graphic Design: Roy E. Parker
Typography: Tracey Zamagne
© 1992, TSR 1079 (2)
Перевод: GEP © 2003
Boxed Set (A major rules expansion to the Realm of Terror boxed set)

ВВЕДЕНИЕ

Этим вечером я развлекал Даналию (Danalie). По моим меркам эта была молодая девица, смущенная и испуганная. Ее доверие было трудно завоевать. Жрица немаленького статуса, она попыталась с помощью магии предсказаний определить мою истинную природу. Конечно, она ничего не обнаружила. Убежденная, что я не намереваюсь причинить ей никакого вреда, она приняла мое приглашение. Ее путешествие в мою землю не было легким, так что я предложил ей трапезу, достойную королей.

Я потягивал вино, пока Даналия вкушала расставленные перед нее яства. Наша беседа была очаровательна. Она невинно рассказывала о новой магии, обнаруженной на ее родине; маги овладели силами хаоса и жрецы стали способны получать силу от посвященных.

Сонная, пресытившаяся едой смертных, которая потеряла для меня значение, она была легкой добычей! Я больше не мог сопротивляться песни ее крови. Встревоженная и испуганная, она призвала силу своего бога, чтобы отвести меня от нее. Мой смех отразился от каменных стен замка Равенлофт, когда она схватила подсвечник. Хотя я чувствовал, как огонь ее убеждений пронзает меня, она не могла противостоять порыву моего желания.

«Ваш бог не имеет никакой власти здесь!» – прошипел я и одним ударом выбил серебряную безделицу из ее рук.

Ее последние слова были «Что же это за вид вампира, если может противостоять командам моего бога?»

Чуть позже, я ответил ее бледному, обескровленному трупу, «Я – Древний, я – Земля». На следующий день она охотно расскажет мне все, что знает об этой новой магии. Только тогда я отпущу ее на поиски хлеба насущного из вен какого-нибудь неудачливого путешественника.

- Фрагмент дневника графа Страда фон Заровича.

Магическое искусство всегда изменяется. Маги редко удовлетворяются тем, что они знают, отталкивая границы арканого знания из года в год. Жрецы просят своих божеств о новых способах помочь посвященным и расширить их силы во славу божества. Само собой разумеется, маги и жрецы Равенлофта также не сидят на месте. Они учатся от тех, чей неосторожный шаг завел их в туманы. Они исследуют пределы арканы. В одном моменте они все согласны: неблагоразумно предполагать, что заклинание или магическое изделие будет работать в Равенлофте, так же, как и в других местах.

Первым в ряду таких магов стоит лорд вампир Страд фон Зарович. Он некромант 16-го уровня, прекрасно обученный мистическому искусству. Здесь, на этих страницах, читатель обнаружит небольшие фрагменты того, что Страд узнал о магии.

Многие могли бы сказать, что лич Азалин лучше владеет магией. Таким ученым следует напомнить, что проклятие Азалина состоит в том, что он не может изучать и использовать новую магию. Он вынужден беспомощно наблюдать, как другие, менее искусные в магии, растут и учатся. Более жестокой судьбы Темные Силы Равенлофта не могли дать ему.

Все заклинания и магические изделия из Тома Магии рассмотрены в этом буклете. Также здесь есть несколько новых заклинаний и магических изделий, уникальных для Равенлофта. Как эти новые заклинания и изделия будут работать за пределами демиплана страха не известно никому из смертных.

Ниже список заклинаний и изделий, чьи функции или эффекты изменены Равенлофтом. Для заклинаний, которые являются обратимыми, реверсивная версия напечатана курсивом. Если только на одну версию заклинания воздействует Равенлофт, неизмененное заклинание показано в круглых скобках.

ИЗМЕНЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Conjure Spell Component (1st)
Metamorphose Liquids (1st)
Nahal's Nonsensical Nullifier (2nd)
Alternate Reality (3rd)
Lorloveim's Creeping Shadow (3rd) *
Locate Creature (4th)
Mask of Death (4th)
Summon Lycanthrope (4lh) *
Khazid's Procurement (5th)
Bloodstone's Spectral Steed (6th) *
Lorloveim's Shadowy Transformation (6th) *
Bloodstone's Frightful Joining (7th) *
Shadowcat (7th)
Abi-Dalzim's Horrid Wilting (6th) *
Hornung's Random Dispatcher (8th)
Estate Transference (9th)
Wail of the Banshee (9th)*

ИЗМЕНЕННЫЕ ЖРЕЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Analyze Balance (1st)
Courage (1st)
Emotion Read (1st)
Know Age (1st)
Morale (1st)
Speak with Astral Traveler (1st)
Thought Capture (l st)
Create Holy Symbol (2nd) *
Mind Read (2nd)
Mystic Transfer (2nd)
Nap (2nd)
Rally (2nd)
Sanctify/Defile (2nd) *
Astral Window (3rd)
Choose Future (3rd)
Emotion Control (3rd)
Helping Hand (3rd)
Dimensional Folding (4th)
Focus (4th) *
Join with Astral Traveler (4th)
Leadership/Doubt (4th)
Modify Memory (4th) *
Probability Control (4th)
Rapport (4th)
Thought Broadcast (4th)
Weather Stasis (4th)
Age Creature/(Restore Youth) (6th) *
The Great Circle/The Black Circle (6th) *
Group Mind (6th)
Land of Stability (6th)
Sol's Searing Orb (6th)
(Breath of Life)/ Breath of Death (7th) *
Shadow Engines (7th)
Spirit of Power (7th) *
Uncontrolled Weather (7th)
Animal Horde (quest)
Circle of Sunmotes (quest)
Conformance (quest)
Elemental Swarm (quest)
Etherwalk (quest)
Highway (quest)
Imago Interrogation (quest)
Planar Quest (quest)
Revelation (quest)
Storm of Vengeance (quest)
Undead Plague (quest) *
Ward Matrix (quest)

ИЗМЕНЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

Curdled Death *
Powder of the Hero's Heart
Bag of Bones *
Dimensional Mine
Disintegration Chamber *
Globe of Serenity
Horn of Valor
Law's Banner
Mist Tent
Necklace of Memory Enhancement
Teleportation Chamber
Thought Battle
Trimia's Catalogue of Outer Plane Artifacts

* требуется чек Равенлофтовских сил

МАГИ

В книге Том Магии (Tom of Magic) представлены новые типы магов: дикие маги и маги-элементалисты. Новый тип магии связан с дикими магами, названный соответственно дикой магией. Есть даже новая форма заклинаний, называемая метамагией (metamagic).

ДИКИЕ МАГИ

Это новое поколение магов ищет тайны теоретической основы магии. Они заинтересованы тем, как работает магия, когда они используют ее. Дикие маги обнаружили секреты хаоса. Они способны использовать принципы неопределенности, чтобы составить карту устойчивого течения через арканное искусство.

Недавно дикий маг была приглашена на ужин с графом фон Заровичем. От нее лорд вампир выведал много секретов относительно этого нового искусства. Способности диких магов не изменились в Равенлофте, но как узнала гостья Страда, на их заклинания воздействовали туманы этого места.

Важно помнить, что правила Равенлофта имеют приоритет над эффектами диких волн. Дикая волна никогда не сможет снять проклятие или эффекты проваленного чека Равенлофтовских сил. Она не может нарушить любое из негласных правил Равенлофта, включая невозможность отличить магическим способом добро от зла, способности свободной нежити маскировать свои мысли, невозможность путешествия по планам и т.д. Любая дикая волна, которая может вредоносно воздействовать на лорда домейна, имеет 50% шанс фактически воздействовать на другую цель, вместо лорда. Неприятные и полезные эффекты дикой волны в Равенлофте работают как обычно.

МАГИ-ЭЛЕМЕНТАЛИСТЫ

Волшебники-элементалисты не так много используют недавно обнаруженные заклинания, они используют старые заклинания новым способом. Вместо организации их по школам, они мыслят в терминах Элементов природы: земля, вода, воздух, огонь. Из всех новых практикующих магию людей они претерпели самое меньшее количество изменений в Равенлофте.

МЕТАМАГИЯ

Заклинания, воздействующие на другие заклинания: это главный стержень метамагии. Это имеет мало общего с заботами темных сил. Следовательно, эти заклинания едва изменились в Равенлофте. Изменения заклинаний отмечены в следующих параграфах.

ЗАКЛИНАНИЯ 1-ГО УРОВНЯ

Conjure Spell Component (Наколдовать Компоненты Заклинаний)

Это заклинание не может предоставить компоненты заклинаний из-за пределов домейна, где использовано. Заклинатель не будет знать, почему его заклинание в этом случае провалилось.

Metamorphose Liquids (Изменение Жидкости)

Это заклинание не изменилось в Равенлофте. Однако стоит сделать специальное примечание насчет вампиров. Воду можно изменить в кровь, но вампир не сможет поддерживать себя такой кровью в Равенлофте. Такой крови не хватает существенных компонентов жизненной силы донора, что необходимо вампиру. Выпивание крови, приготовленной таким заклинанием, вызовет у вампира рвоту через 1d4 оборота.

Любое злое существо, питающееся исключительно жидкостями от живых существ, имеет те же эффекты, что и вампир. Например, если некая странная форма ликантропии должна пить спинную жидкость, чтобы выжить, то это заклинание не сможет обеспечить его пропитанием. Обычные существа по-прежнему могут получить пользу или питание от воды или других жидкостей, созданных этим заклинанием.

ЗАКЛИНАНИЯ 2-ГО УРОВНЯ

Nahal's Nonsensical Nullifer (Бессмысленный Отрицатель Нахала)

Это заклинание противостоит результатам обнаруживающих заклинаний. В Равенлофте только законная и хаотическая часть мировоззрения может быть обнаружена. После того как это заклинание наложено на определение мировоззрения, по-прежнему можно будет обнаружить только законные и хаотические составные части случайно определенного мировоззрения.

ЗАКЛИНАНИЯ 3-ГО УРОВНЯ

Alternate Reality (Альтернативная Действительность)

Темные силы Равенлофта господствуют над действительностью в этом демиплане. В результате броски кубиков, которые являются уникальными для Равенлофта, в значительной степени не подвергаются воздействию этого заклинания. Результаты проваленных чеков страха, чеков ужаса, чеков безумия, чеков Равенлофтовских сил не могут быть изменены на успешные (хотя ДМ должен симулировать переброс). Однако вторичные броски, определяющие точные результаты этих проваленных чеков, могут быть переброшены.

Например, персонаж, проваливший чек ужаса, выбрасывает результат навязчивая идея по таблице результатов проваленных чеков ужаса. Он использует это заклинание, чтобы получить новый бросок чека ужаса. Повторно сделанный чек ужаса автоматически проваливается (хотя ДМ делает бросок для незадачливого персонажа). Однако если тот же самый персонаж использовал заклинание, чтобы изменить результат чека ужаса, он мог бы получить отвращение вместо навязчивой идеи, к примеру.

Lorloveim's Creeping Shadow (Ползущая Тень Лорловейма)

Сущностью этого заклинания является оживление тени мага, через которую он становится способным видеть и слышать. Манипулирование материей теней опасно в Равенлофте, тени иногда могут сами начать жить.

ДМ должен тайно сделать спасбросок против заклинаний для мага в том раунде, когда он зачитывает заклинание. Если спасбросок успешен, то ничего не случается и маг даже не осознает, что что-нибудь необычного могло случиться. Если спасбросок провален, то тень оживляется. Однако есть два различных пути, которыми она может оживиться. Шансы эти равны. После того, как тень анимируется (любым способом), она останется «живой» пока не будет убита. Маг теряет свою реальную тень на все это время. Зрелище человека без тени – довольно пугающе. NPC, вероятно, будут подозревать самое плохое о персонаже без тени.

Первый способ, которым может быть тень анимирована, вероятно, самый ожидаемый игроками, она становится одноименным монстром (смотри «Тень» в Справочнике Монстров). Такой монстр будет стремиться убить заклинателя, но не обязательно немедленно. Более вероятно, она будет за ним следовать повсюду, выискивая лучшую возможность. Тень скорее сбежит, если окажется в опасности, которая грозит ей гибелью. Конечно, если на нее нападут, она будет защищаться.

Второй способ, с помощью которого тень может стать живой, состоит в том, что тень вбирает личность мага в себя. Теневой монстр вселяется в его плотское тело. Существо, завладевшее телом мага, будет пытаться убить теневого PC. Кроме того, существо будет пытаться привлечь помощь других PC.

Поскольку другие игроки могут обнаружить такой обмен сразу же, сделайте так, чтобы игрок держал контроль над своим PC в течение первого дня. Той ночью, теневой монстр отделяется от тела. Игрок теперь отыгрывает тень в поисках своего тела. Конечно, поскольку тень не может говорить, он мог бы испытывать некоторые проблемы, объяснить другим персонажам, что он теперь сам стал монстром. Каждый день, монстр PC должен делать систем шок. Если он проваливается, то персонаж становится тенью навсегда и игрок должен сделать себе нового персонажа. Если неудачливый PC проваливает любой другой чек Равенлофтовских сил, он также становится тенью навсегда, и игрок должен сделать нового персонажа.

ЗАКЛИНАНИЯ 4-ГО УРОВНЯ

Locate Creature (Найти Существо)

Это заклинание не способно пересечь туманные границы, разделяющие домейны. Существо с другой стороны такой границы не может быть обнаружено магом при помощи этого заклинания, даже если оно в пределах видимости. Лорд домейна, чтобы избежать обнаружения этим заклинанием, может сделать спасбросок против заклинаний.

Mask of Death (Маска Смерти)

Это заклинание обычно позволяет магу изменить черты мертвого тела так, чтобы оно было похоже на другого человека. В Равенлофте бесшабашный авантюрист не может так легко обращаться с мертвыми. Маг должен сделать спасбросок против смерти; провал означает, что он сам принимает черты мертвого тела. Если тело находится в состоянии разложения, то маг становится похож на зомби. Заклинатель не осознает это изменение. Если он не смотрится в зеркало, или кто-нибудь ему не говорит об этом, то он даже и не предполагает, что с ним что-то произошло.

Если заклинания поднятия мертвеца (animate dead) использовано на труп после того, как были изменены его черты, заклинатель должен сделать чек Равенлофтовских сил. Существует дополнительный эффект, если измененному, поднятому трупу дана внешность кого-то, кто уже мертв. Труп становится умертвием (wight), анимированным

истинным духом мертвого человека. Умертвие вряд ли будет довольно возвращением из мертвых в чье-то тело, даже если тело напоминает его собственное.

Summon Lycanthrope (Вызов Ликантропа)

Чтобы это заклинание вообще сработало, маг и ликантроп должны находиться в одном и том же домейне Равенлофта. Лорд домейна может быть вызван таким способом, только если сам позволит это. Прибыв по вызову, ликантроп лорд домейна не ограничен магическим кругом, хотя он может какое-то время притворяться.

После того, как вызван, ликантроп имеет базовый шанс сломать ограничивающий круг. Обычно такой шанс равен 20% плюс (или минус) разница в уровнях (или HD) между магом и ликантропом. В Равенлофте базовый шанс равен 50% плюс (или минус) разница в уровнях (или HD). Здесь ликантроп имеет намного больший шанс выбраться из круга.

Вызов ликантропа – причина для чека Равенлофтовских Сил.

ЗАКЛИНАНИЯ 5-ГО УРОВНЯ

Khazid's Procurement (Поставка Хазида)

Это заклинание не позволит вратам открыться за границами домейна, в котором находится маг. Если компонента нет в этом домейне, то заклинание не достигает цели.

ЗАКЛИНАНИЯ 6-ГО УРОВНЯ

Bloodstone's Spectral Steed (Призрачный Конь Блудстона)

Вид призрачного коня вынуждает людей 0-го уровня или других бесклассовых людей делать чек страха. Магу, вызвавшего такого коня, не требуется чек страха. Любой, видящий его вблизи (в пределах 30 футов), должен сделать чек ужаса. И снова маг, использовавший это заклинание, не должен делать чека ужаса. Однако маг должен сделать чек Равенлофтовских сил.

После прочтения этого заклинания маг должен сделать спасбросок против заклинания. Если спасбросок проваливается, существо обретает материальные черты и становится нежитью. Визуально это не отличается от формы заклинания. В действительности он имеет статистку Скелетного Коня Страда (Справочник Монстров Равенлофта), способного летать со скоростью 24, его класс маневренности С. Бестия по-прежнему напоминает скелетного стервятника. Атаки копытами и зубами Скелетного Коня Страда трансформируются в атаки когтями и клювом в этой форме стервятника. Он сохраняет животный интеллект и никак не контролируется магом.

Нежить имеет только одну цель – убить мага, который заставил влачить его мученическое существование. Он не будет сразу нападать, если партия выглядит сильной и хорошо подготовленной. Вместо этого он попробует сбежать. Он будет следовать за магом на расстоянии, ожидая подходящего момента, чтобы напасть. Конечно же, если на него нападут, он будет защищаться.

Lorloveim's Shadow Transformation (Трансформация в Тень Лорловейма)

Это заклинание опасно использовать в демиплане страха. Дилетантское обращение с реальностью теней опасно. Маг никогда не знает, когда тень сможет зажить своей собственной жизнью. Использование этого заклинания – причина для чека Равенлофтовских сил.

Когда продолжительность заклинания истекает, существо, которое было трансформировано в тень, должно сделать еще один спасбросок против заклинаний. Если оно проваливает спасбросок, то оно становится теневым демоном (Справочник Монстров Равенлофта). Если существо помимо своей воли было преобразовано в тень, то оно получает премию +4 к последнему спасброску.

Теневой демон будет пытаться убраться от партии. Он будет следовать за магом в течение месяцев, ожидая идеального момента для нападения.

ЗАКЛИНАНИЯ 7-ГО УРОВНЯ

Bloodstone's Frightful Joining (Ужасное Воссоединение Блудстона)

В то время как большинство заклинаний некромантии лучше работают в Равенлофте, это заклинание – исключение. Воля нежити сильнее здесь, чем в большинстве планов, предоставляя им больший шанс воспротивиться этому заклинанию. Нежить, действующая по своей воли, получает премию +2 к спасброску. Некромант должен быть в том же самом домейне, что и нежить, с которой он пытается воссоединиться.

Для некроманта, возможно, было бы лучше, чтобы это его заклинание сорвалось. Воссоединение с нежитью – причина Равенлофтовского Чека сил. Когда продолжительность заклинания истекает или отменяется, маг должен сделать спасбросок против заклинания, чтобы вернуться в свое тело. Если спасбросок провален, индивидуальность заклинателя навсегда потеряна, а индивидуальность нежити возвращается в свое тело. Тело некроманта теперь и в самом деле становится мертвым.

Как только разум мага попадает в тело нежити, разум монстра непрерывно атакует разум мага ужасающими мыслями. Один раз в час, в начале действия заклинания, некромант должен сделать чек безумия. Провал означает, что разум нежити одолел разум мага. Разум заклинателя возвращается в его тело. Будучи там, он должен сделать систем шок, как указано в описании заклинания. Если маг все же остался жив, он становится безумным рабом под полным контролем нежити, с которой соединялся.

Shadowcat (Теневой Кот)

После использования этого заклинания персонаж должен сделать спасбросок против заклинания для мага. Если спасбросок провален, кот становится медленной тенью (slow shadow из Справочника Монстров Грейхока). Медленная тень попытается убить мага, который призвал ее. Но первоначально он сбежит, чтобы потом напасть на мага в тот момент, когда он меньше всего ожидает этого.

ЗАКЛИНАНИЯ 8-ГО УРОВНЯ

Abi-Dalzim's Horrid Wilting (Страшное Увядание Аби-Далзима)

Любое гуманоидное существо, убитое этим заклинанием, должно сделать спасбросок против смерти. Если спасбросок проваливается, то существо становится мумией. Мумия не будет сразу нападать, ожидая подходящего времени. Если необходимо, оно будет ждать, пока маг и его компаньоны не уйдут. У нее есть годы, чтобы спланировать, как отомстить магу. Если волшебник использует это заклинание на гуманоида, то он должен сделать чек Равенлофтовских сил.

Hornung's Random Dispatcher (Случайная Высылка Хорнунга)

Это заклинание просто не работает. Демиплан Равенлофта запрещает межпланарные заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ 9-ГО УРОВНЯ

Estate Transference (Перенос Поместья)

Поскольку Равенлофт является демипланом, а не Главным Материальным Планом, это заклинание не работает здесь. Кроме того, демиплан страха закрывает межпланарные путешествия при помощи заклинаний.

Wail of the Banshee (Вопль Баньши)

Подобно многим некромантским заклинаниям, это заклинание в Равенлофте работает лучше. Обычно оно имеет диапазон в 30 футов, но в демиплане страха его диапазон расширен до 60-ти футов. Любая гуманоидная женщина, не обязательно эльфийка, становится баньши, если погибает от этого заклинания. Эти созданные баньши совсем не имеют никакой лояльности к тому, кто создал их. Фактически же, они могут захотеть отомстить ему. Использование этого заклинания требует чека Равенлофтовских сил.

ЖРЕЦЫ

Книга «Том Магии» представляет новые правила для жрецов. Эти правила включают квестовые заклинания (quest spells), магию веры, совместную магию и многие новые сферы. Несмотря на злобное влияние темных сил, боги других планов все еще могут слышать мольбы и просьбы своих избранных жрецов. Конечно, это не гарантирует, что боги ответят.

КВЕСТОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Большинство правил для квестовых заклинаний, указанных в книге «Том Магии» все еще применяются в Равенлофте. Квестовые заклинания в частности зарезервированы для ситуаций, которые затрагивают прямые интересы божества. Поскольку, кажется, ни одно божество не имеет особого интереса в демиплане Равенлофта, немного квестовых заклинаний они могут здесь предоставить. Даже боги, которые символизируют добро, кажется, закрывают глаза на Равенлофт. Недостаточно того, что квестовому заклинанию нужно предоставить помощь, чтобы стереть силы зла с лица земли. Причина для такого заклинания должна быть намного больше непосредственно связана с интересами самого божества.

Изменения к квестовым заклинаниям, представленным в этой книге, - нестрогая интерпретация. Если для получения квестового заклинания вовлечено прямое внимание божества, то вполне допустимо, что бог может своей силой отвергнуть ограничения Равенлофта.

ДМ должен принимать решение, основываясь на своем приключении или кампании. Если его приключению или кампании будет лучше, если сохранится первоначальное определение квестовых заклинаний, то ему лучше так и сделать. Если для атмосферы игры лучше служит изменение заклинания, приспосабливающееся под ограничения Равенлофта, то он должен ее и принять. Помните, что это мир готического ужаса. Персонажи, как предполагается, должны быть напуганы и чувствовать себя слабыми и бессильными. Однако все же предполагается, что они способны в конце победить.

МАГИЯ ВЕРЫ

Магия Веры работает на принципе религиозной силы, накопленной посредством массового поклонения. Чем большее количество прихожан, тем сильнее магия. Поскольку в Равенлофте немного организованных религий, к магии веры более труден доступ. Здесь нет могущественной религиозной силы. Есть несколько скрываемых религий и несколько крупных общепринятых религий. Например, домейн Г'Хенна управляется злым жрецом, способным использовать магию веры огромной силы.

СОВМЕСТНАЯ МАГИЯ

По большому счету, совместная магия не затронута Равенлофтом. Несколько объединившихся жрецов вместе для создания единичного эффекта заклинания мало беспокоят демиплан страха.

СФЕРА ВОЙНЫ

Заклинания в этой сфере предназначены для использования в играх по Системе Сражений (BATTLESYSTEM) или по Системе Сражений Отрядов (BATTLESYSTEM Skirmishes). Готическая фэнтези ужаса и средневековые фэнтезийные сражения совместно плохо взаимодействуют.

Правда есть одно место, где использование заклинаний из сферы войны будет соответствующим. В случае, когда группа разъяренных жителей (обычно размахивающих факелами и вилами) отправляется на охоту на монстра. Эта классическая сцена из старых фильмов ужаса. Некоторые заклинания из сферы войны могут вполне подходить, чтобы использовать их на толпе разъяренных жителей. Эти заклинания не могут собрать толпу или подстрекать жителей идти охотиться на монстра. Ситуация уже должна быть. Это может быть толпа, собравшаяся специально с целью выследить монстра, ворваться в замок или проявить некоторую другую массовую боевую деятельность.

Должно быть, по крайней мере, десять взрослых в такой толпе, чтобы расценивать ее как боевая единица в игровых терминах Системы Сражений. Если меньше десяти, то это всего лишь маленькая группа индивидуумов. Каждая толпа должна иметь лидера. Обычно это самый разъяренный представитель толпы, который возможно больше всего пострадал от монстра. Вполне возможно, что и игровой персонаж может повести толпу. Если когда-либо лидер

падет, то существует 25% шанс, что в толпе появится новый лидер. Это снова будет тот, кто лично пострадал от ситуации или монстра.

Как толпа, они имеют показатель морали, равный 9. Когда в приключении используются толпы людей, они не делают чеков ужаса или страха; такие проверки делаются индивидуально. Толпа делает проверку морали при любых обстоятельствах, работающую по обычным правилам AD&D в любой ситуации, при которой индивидуум делал бы чек страха или ужаса в Равенлофте.

ЗАКЛИНАНИЯ 1-ГО УРОВНЯ

Analyze Balance (Анализ Баланса)

В Равенлофте ни одно заклинание или магическое изделие не может открыть добрую или злую составную мировоззрения существа. При оценке насколько степеней мировоззрение существа удалено от нейтрального единственно возможный ответ – 1 или 0. Заклинание обнаружило бы только, что существо законное или нейтральное (1 – не нейтральное) или нейтральное (0 – нейтральное по оси закон/хаос). Это правило применяется и к анализу областей, объектов или чего-либо еще.

Храбрость (Courage)

Как отмечалось ранее для заклинаний в сфере войны, толпе жителей может быть придана храбрость этим заклинанием. Первый раз, когда требуется делать проверку морали, она автоматически проходит. Это наиболее вероятно происходит, когда они первый раз видят монстра. К сожалению, для толпы потребуется еще один чек морали, когда они фактически вступают в схватку с монстром. Заклинание продолжается до следующего рассвета или 12 часов, в зависимости оттого, что больше.

Emotion Read (Чтение Эмоций)

Это заклинание не изменилось в Равенлофте. Однако стоит напомнить ДМ-у, что своевольная нежить может проецировать барьер ложных мыслей, которые включают эмоции. Вообще нежить считает трудным и неприятным проецировать более мягкие эмоции типа любви, симпатии, сострадания и т.д. Они предпочитают проецировать нейтральные или отрицательные эмоции типа гнева, ревности, ненависти.

Know Age (Узнать Возраст)

Это заклинание распознает возраст физического тела. В случае многих из нежити, оно предоставляет интересные ответы. Тела некоторой нежити, типа вампиров, находятся в том же состоянии, как и в момент их смерти. Вампиру может быть 400 лет, но его тело остается 37-ми летним. Зомби, скелеты и т.п. не имеют сохраняющихся тел. То же самое касается и бестелесных существ, типа призраков и баньши. Во всех этих случаях заклинание работает нормальным образом.

Любое существо, чье тело прекратило стареть, получает право на спасбросок против заклинания. Если спасбросок успешен, то заклинание показывает только видимый возраст тела. Если спасбросок провален, то заклинание открывает истинный возраст с момента рождения существа.

Morale (Мораль)

Как указано в книге Том Магии, это заклинание улучшает мораль боевых единиц. В Равенлофте наиболее вероятное применение его на толпе жителей, штурмующих замок или преследующих монстра. Если мораль толпы поднята на 1, то показатель морали становится равным 10. Если поднято на 3, то мораль толпы становится 12. Такое улучшение морали остается в силе до следующего рассвета или на протяжении 12 часов, в зависимости оттого, что больше.

Speak With Astral Traveler (Разговор с Астральным Путешественником)

Поскольку астральное путешествие не работает в Равенлофте, то нет никаких астральных путешественников, на которых можно было бы использовать это заклинание. Если все же благодаря какому-то странному стечению обстоятельств такое случается и происходит встреча с астральным путешественником, то заклинание работает как обычно.

Thought Capture (Перехватывание Мыслей)

Это заклинание подобно метапсионическому посвящению ретроспекции (retrospection). Оно говорит о блуждающих мыслях, которые освободились от своих хозяев. В Равенлофте такие мысли по-прежнему переносят признаки тех личностей, которые их создали. Мысли лордов домейнов сильнее остальных. В результате существует примерно 10% шанс, что заклинание перехватывания мыслей поймает мысль дарклорда домейна. Если природа местности такова, что лорд домейна его регулярно посещает или имеет к нему большой личный интерес, в этом случае шанс перехвата мысли лорда увеличивается до 50%.

Такие мысли могут быть заражены порочным злом и ужасами, которые выше того предела, что могут вынести смертные. В зависимости от полученных мыслей жрецу может быть придется сделать чек ужаса. Мысли о сильном ужасе и боли сохраняют самый сильный эмоциональный вес и наиболее вероятно, что они попадутся самыми первыми в случае использования этого заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ 2-ГО УРОВНЯ

Create Holy Symbol (Создание Святого Символа)

Это заклинание работает как обычно, но лорд домейна немедленно знает о том, что где-то в его домейне был создан святой символ. Если символ имеет любое злое мировоззрение, то это все, что о нем знает лорд домейна. Если символ нейтральный, то лорд знает местоположение создателя в пределах круга десятимильного диаметра. Если же символ является символом доброй веры, то дарклорд знает месторасположение священника в пределах одной мили. Создание злого святого символа – причина для чека Равенлофтовских сил.

Mind Read (Чтение Мыслей)

Это заклинание испытывает проблемы, чтобы проникнуть через барьер ложных мыслей, формируемый свободно-действующей нежитью. В обычном случае против этого заклинание нет спасброска, но свободно-действующая нежить

имеет право на спасбросок. Если спасбросок проходит, нежить может показать любые мысли заклинателю. Если спасбросок проваливается, то жрец проникает сквозь барьер и погружается в порочные глубины злого разума существа. Он узнает все, что перечислено в описании заклинания. Однако после того как он постигает весь ужас разума нежити, он должен сделать чек безумия. Чек безумия также может быть необходим, если объектом заклинания является какое-либо живое существо, чей разум наполнен отвратительным злом. Иллитид – хороший пример такого существа. Иногда нежить может добровольно отказаться от спасброска, позволяя жрецу заглянуть в свой разум.

Mystic Transfer (Мистическая Передача)

В отличие от многих заклинаний в Равенлофте, это способно пересечь границы, разделяющие домейны. Однако лорд любого домейна может просто закрыть свои границы, чтобы разорвать связь. Это заклинание не может пересечь закрытую границу домейна.

Nap (Короткий сон)

Это заклинание может снять эффекты проваленного чека страха. Чтобы снять последствия проваленного чека страха вполне достаточно хорошего сна и некоторого времени. Заклинание короткого сна не так успешно действует на эффекты проваленных чеков ужаса. Однако жертве, провалившей чек ужаса, позволяется сделать новую проверку благодаря этому заклинанию. Оно также позволяет временно отсрочить эффекты навязчивой идеи, даже если новый чек ужаса снова провален. Любые накопившиеся штрафы стираются этим освежающим сном.

Rally (Объединение)

Хотя это заклинание предназначено для использования с правилами Боевой Системы, оно также может использоваться с толпой или сборищем жителей. Если толпа провалила чек морали (и вероятно сваливает с поля боя), это заклинание могло бы сплотить ее. Делается новая проверка морали, и если она успешна, то к толпе возвращается потерянное самообладание, и она снова способна приблизиться к монстру.

Sanctify/*Defile* (Освящение/*Осквернение*)

Это заклинание работает в Равенлофте как обычно. Если оно использовано в сосредоточении зла, то эти два эффекта отменяют друг друга. На время продолжительности заклинания это место нормальное без добрых или злых модификаторов. Если площадь сосредоточения зла больше области эффекта заклинания, то площадь, не охваченная заклинанием, по-прежнему является сосредоточением зла со своими обычными модификаторами.

Реверсивная версия этого заклинания, осквернение, добавляет свою премию к премии сосредоточения зла, делая место еще более отвратительным и порочным. Использование этого заклинание – причина для чека Равенлофтовских сил.

ЗАКЛИНАНИЯ 3-ГО УРОВНЯ

Astral Window (Астральное Окно)

Астральный план не доступен для большинства заклинаний в Равенлофте. Однако астральное окно не пытается что-либо переместить между Равенлофтом и Астральным планом. Заклинание работает как обычно, но существа не могут покинуть Равенлофт через окно. Однако они могут все еще войти в демиплан страха, если проходит бросок кубика, как описано в Томе Магии.

Choose Future (Выбор Будущего)

В основном это заклинание не изменилось в Равенлофте. Однако оно не применяется для чеков ужаса. Делается только один бросок, и он применяется к обоим результатам. ДМ может сделать тайно дополнительный бросок и притвориться, что мог бы быть другой результат.

Emotion Control (Контроль Эмоций)

Это заклинание не изменилось в Равенлофте. Чтобы снять эффекты проваленного чека страха можно выбрать использование храбрости для этого заклинания. В этом случае храбрость только снимает страх, но не дает субъекту своих обычных премий. Для проваленного чека ужаса это заклинание не может ничего сделать.

Helping Hand (Рука Помощи)

Эта призрачная рука не может пересечь границу домейна. Если человек или существо находится в другом домейне, то рука не сможет найти его.

ЗАКЛИНАНИЯ 4-ГО УРОВНЯ

Dimensional Folding (Складка Измерений)

Это заклинание не может соединить места в различных домейнах. Жрец не может свернуть демиплан, чтобы присоединить любую область за пределами домейна, в котором находится.

Focus (Фокус)

Большинство лордов домейнов способны обнаружить использование заклинания фокуса. Они знают, что кто-то использовал это заклинание в их домейне, но не знают точно, где именно. Фокус, посвященный злу, не выдает больше никакой информации. Нейтральный фокус может быть определен на расстоянии мили от его истинного места. Фокус добра определяется в диапазоне 100 ярдов.

Не все лорды могут определить присутствие фокуса в своих домейнах. Дарклорды, обладающие арканными знаниями магии, обычно смогут определить такой фокус, тогда как более обычные дарклорды в основном неспособны обнаружить фокус. Например, Страд фон Зарович, Азалин или Харкон Лукас, конечно же, смогут определить такой фокус, тогда как Влад Драков или Ивана Борици – нет.

В заклинании фокуса, описанном в Томе Магии, перечислены только хорошие эффекты, которые могут быть внесены в фокус. Некоторые из этих заклинаний обратимы, и реверсивные эффекты также могут иметь силу.

Обратимые заклинания

Bless / Curse *

*Cure Blindness/Cause Blindness**

*Cure Disease/Cause Disease **
Detect Lie/Undetectable Lie
*Dispel Evil/Dispel Good **
Know Alignment/Undetectable Alignment
*Protection from Evil/Protection from Good **
*Purify Food & Drink/Putrefy Food & Drink **
*Remove Fear/Cause Fear **
Tongues/Babble
True Seeing/False Seeing

Создание фокуса для любого заклинания, отмеченного звездочкой (*), является причиной для чека Равенлофтовских сил. Использование обратимой версии для этих заклинаний не требует этого чека. Создание фокуса, посвященному злому божеству независимо от заклинания фокуса также гарантирует чек Равенлофтовских сил.

В Равенлофте существует несколько дополнительных заклинаний, которые могут быть использованы на фокус. Как и в предыдущем списке, отмеченные звездочкой, требуют чека Равенлофтовских сил.

Новые Заклинания

Accelerate Healing
Anti-Vermin Barrier
Aura of Comfort
Calm Chaos
Efficacious Monster Ward
Elemental Forbiddance
Emotion Control @
Land of Stability
Slow Rot
Undead Ward
Zone of Sweet Air
Zone of Truth

@ - может быть определена только одна эмоция.

Join With Astral Traveler (Присоединиться к Астральному Путешественнику)

Это заклинание просто не работает в Равенлофте. Возможностей того, что персонажи найдут тело астрального путешественника в Равенлофте очень мизерны для начала. Но даже если оно будет найдено, то заклинание все равно не сработает.

Leadership/*Doubt* (Лидерство/*Неуверенность*)

Использование Боевой Системы для этого заклинания не соответствует атмосфере Равенлофта. Однако жрец может выделить человека в толпе и сделать его лидером. Этот новый лидер затем может вести толпу на поиски монстра. Присутствие лидера в толпе дает ей +1 премию к проверкам морали. Если лидер умирает во время такого похода, толпа должна немедленно сделать проверку морали. Для большего количества информации относительно толп жителей обратитесь к «Сфере Войны», рассмотренной выше в этой главе.

Реверсивная версия этого заклинания, неуверенность, снимает лидерские качества с индивидуума. Даже если проверка проходит, толпа больше не получает премию к морали за лидерство. Она способна напасть на цель в зоне видимости, но если нет никакой причины или цели для их гнева, толпа расходится.

Modify Memory (Изменение Памяти)

Это заклинание способно снять эффекты проваленных чеков страха или ужаса. Оно стирает память человека о событии или изменяет его память так, что весь ужас ситуации будет скрыт.

Это заклинание может быть также использовано для обратного эффекта. Оно может заставить человека вновь пережить сцену, которая была причиной чека ужаса. Жертва реагирует так, как будто она и в самом деле была там. Если предыдущий чек ужаса на такую ситуацию был провален, то результат того чека ужаса может вернуться, преследуя персонажа. Например, если результат был отвращение, то персонаж будет стремиться убежать в ужасе. Если предыдущий чек прошел, то персонаж должен сделать новый чек ужаса с премией оттого, что он преодолел такую сцену раньше.

Создание для субъекта пережитой сцены ужаса с тем, чтобы он провалил чек ужаса, - причина для Равенлофтовского чека сил.

Probability Control (Контроль за Вероятностью)

Это заклинание не может изменить вероятность или эффекты чека ужаса или страха. Оно работает только на шансе успеха действия, предпринятого субъектом. Поскольку чеки страха и ужаса – реакция, а не действия, это заклинание не имеет никакого эффекта.

Rapport (Связь)

Как уже неоднократно упоминалось в различных местах, свободно-действующая нежить может создать барьер ложных мыслей. Если такое существо хочет войти в связь со жрецом, то он может так сделать. Оно может скармливать жрецу невинные мысли и эмоции через этот барьер или может позволить жрецу взглянуть на его истинную злобную натуру.

Любой нормальный человек, кто близко вглядывается в извращенные мысли своевольной нежити, должен делать чек безумия. По этой причине, нежить не редко пользуется таким средством, позволяя жрецу заглянуть в его мысли зная о том, какие могут последовать эффекты. Поскольку участники связи сами выбирают какие мысли и эмоции они разделяют, нежить вряд ли откроет что-то действительно важное.

Thought Broadcast (Распространение Мыслей)

Любая своевольная нежить, подвергнутая этому заклинанию, распространяет по округе только свои ложные мысли из-за своего барьера. Она имеет полный контроль над этими мыслями и может заставить их выглядеть любыми, как пожелает, даже полностью противоположными от его истинных мыслей.

Weather Stasis (Погодный Стазис)

Эффекты заклинания не могут преодолеть контроль лорда домейна над погодой. Однако дарклорд может позволить заклинанию работать как обычно. Если заклинание и лорд домейна пытаются одновременно контролировать погоду, то дарклорд всегда одерживает верх.

ЗАКЛИНАНИЯ 6-ГО УРОВНЯ

Age Creature/*Restore Youth* (Состарить существо/*Восстановление Молодости*)

Любой гуманоид, убитый этим заклинанием должен сделать спасбросок против заклинаний. Если он его проваливает, то становится призраком. Преднамеренное убийство этим заклинанием – причина для чека Равенлофтовских сил. Реверсивная версия этого заклинания, восстановление молодости, осталось без изменений в Равенлофте.

The Great Circle/*The Black Circle* (Великий Круг/*Черный круг*)

Нежить в Равенлофте более сильна, чем в других планах и реальностях. Это заклинание имеет более слабый эффект в демиплане страха. Любая нежить в области эффекта с 6 HD или меньше (8 HD - в других планах и реальностях) уничтожается. Вся остальная нежить получает 1d6 урона (1d8 – в других местах) за каждого жреца в круге. Существа злого мировоззрения получают 1d4 урона (1d6 – в других местах) за каждого жреца в круге. В обоих случаях существа могут сделать спасбросок от смерти, чтобы ополовинить урон.

Реверсивная версия этого заклинания, черный круг, работает, как описано в книге Том Магии. Однако использование его – причина для чека Равенлофтовских сил каждому жрецу в круге.

Group Mind (Разум Группы)

Это заклинание основывается на заклинании связи (rapport, смотри выше). Те же самые ограничения для заклинания связи накладываются и на заклинание Разум Группы. В основном, любой, кто испытывает на себе внутренние мысли нежити должен сделать чек безумия.

Land of Stability (Земля Стабильности)

Это заклинание отходит на вторые роли перед контролированием лорда домейна своей землей. Лорд может позволить этому заклинанию работать как обычно. Если его силы могут контролировать землю или любые эффекты, указанные в описании заклинания, то он может по своему желанию снять эффекты заклинания Земли Стабильности. Равенлофт любовно заботится о силах лорда, данных ему в его домейне.

Sol's Searing Orb (Жгучий Шар Сола)

Свет от этого заклинания, считается эквивалентом дневного света. Вампиры и другие существа, на которые воздействует дневной свет, получают повреждения от этого заклинания, как будто они бы находились снаружи в яркий летний день в течение доли раунда.

ЗАКЛИНАНИЯ 7-ГО УРОВНЯ

(Breath of Life)/*Breath of Death* (Дыхание Жизни/*Дыхание Смерти*)

Реверсивная версия этого заклинания, Дыхание Смерти вынуждает заклинателя сделать чек Равенлофтовских Сил.

Shadow Engines (Теневые Орудия)

Когда заклинание заканчивается, отменяется или прерывается по какой-либо причине, существует 50% шанс, что небольшая орда реальных теней (как одноименные монстры) поднимутся от разрушенной иллюзии. Бросок должен делаться для каждого орудия, когда оно исчезает. Каждое орудие порождает 2d8 теней. Тени не имеют к жрецу ни преданности, ни особой ненависти. Они точно не находятся под его контролем.

Spirit of Power (Сущность Силы)

Это заклинание позволяет нескольким жрецам высокого уровня вызвать олицетворение (аватара) своего божества. До настоящего времени это заклинание никогда не пытались использовать в Равенлофте. Безусловно, бог имеет возможность направить своего аватара (заклинание работает как обычно). Вопрос состоит в другом: сможет ли аватар вернуться, ведь Равенлофтовские врата работают только в одну сторону. Вряд ли, что какое-нибудь божество пойдет на то, чтобы позволить своему аватару оказаться пойманным в Равенлофте.

Негласный закон невмешательства богов многих миров в дела демиплана делает такую возможность еще более минимальной. Ни доброе, ни злое божество, вряд ли направит своего аватара в демиплан. Они могут это сделать, но не делают. Причины этого неясны. Даже попытка вызвать аватара злого божества – причина для чека Равенлофтовских сил.

Uncontrolled Weather (Безудержная Погода)

Лорд домейна иногда может контролировать погоду или оказывать на нее некоторое влияние. Если по отношению погоды сталкиваются интересы такого дарклорда и этого заклинания, то автоматически дарклорд получает контроль над погодой. Однако во многих случаях, лорду домейна нет дела для такого заклинания.

КВЕСТОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ (QUEST SPELLS)

(Необязательная интерпретация)

Animal Horde (Орда Животных)

Некоторые лорды домейна могут контролировать животных своих стран, по крайней мере, некоторой их разновидностью. Любая разновидность, которая находится под контролем дарклорда, может ответить на призыв такого заклинания. Однако контроль дарклорда над такими животными имеет приоритет над контролем заклинания. Лорд домейна часто позволит животным откликнуться на вызов, чтобы выяснить то, что жрец собирается делать. Как

только он об этом узнает, дарклорд по желанию может захотеть прервать связь своих животных со жрецом. Впрочем, он может и оставить ее.

Circle of Sunmotes (Круг Солнечных Пятен)

Свет от солнечных пятен способен нанести повреждение существам, уязвимым к обычному солнечному свету. Вампиры были бы полностью уничтожены, если были бы подвергнуты свету круга солнечных пятен в течение полного раунда.

Conformance (Соответствие)

Это заклинание не воздействует на чеки ужаса. Все чеки ужаса делаются как обычно. Оно воздействует на чеки страха, выдавая простой результат: случилось/не случилось.

Elemental Swarm (Рой Элементалов)

После того, как закончится продолжительность этого заклинания, вызванные элементалы не смогут вернуться на свой родной план. Это может сделать их несколько раздраженными. Поскольку срок действия заклинания закончился, жрец больше не имеет над ними никакого контроля. Остальное оставлено для вашего воображения.

Etherwalk (Эфирный Путь)

Это заклинание переносит жреца и его партию к Эфирной Границе. Эта часть заклинания работает как обычно. Эфирная Граница – один из немногих «планов», доступных из Равенлофта. Однако, оказавшись там, жрец и его компания не смогут дальше пройти в Эфирный План. Они могут в любое время вернуться в демиплан Равенлофта.

Highway (Прямой Путь)

Это заклинание не может пересечь границы домейна, если они закрыты. Если границы не закрыты, то их можно спокойно пересечь.

Imago Interrogation (Вопрошающий Образ)

Это заклинание позволяет жрецу в форме образа путешествовать по планам, и даже через время. В Равенлофте он ограничен демипланом, хотя время не является преградой. Далее, если границы домейна закрыты, он не сможет пересечь их.

Planar Quest (Планарный Квест)

Это заклинание сильно ограничено в Равенлофте. Существуют только три плана, которые достаточно сильно привязаны к демиплану страха: план Эфирной Границы, элементальный план Теней и Отрицательный Материальный План. Даже эти планы позволяют путнику из Равенлофта только лишь пройтись по их берегу. Невозможно через эти планы переправиться в любой другой. Путешественник может только лишь оставаться на краю этих планов или вернуться в Равенлофт.

Revelation (Откровение)

Даже с этим заклинанием жрец не может различить добро или зло в Равенлофте. Все ограничения на заклинание истинного зрения также относятся и к этому заклинанию.

Storm of Vengeance (Буря Мести)

Как указывалось несколько раз ранее, сила лорда домейна управлять погодой имеет приоритет над любым заклинанием. Если дарклорд может контролировать погоду, он может автоматически успокоить эту бурю.

Undead Plague (Нашествие Нежити)

Это заклинание гораздо лучше работает в Равенлофте, чем на Главном Материальном плане. Обычная максимальная область эффекта – 10,000 квадратных ярдов, квадрат со стороной в 100 ярдов. В Равенлофте это заклинание может работать на площади со стороной в 200 ярдов, до 40,000 квадратных ярдов, тем самым, создавая до 4,000 скелетов. Скелеты изгоняются как зомби, но не забывайте использовать таблицу Изгнания нежити из сеттинга Равенлофта. Использование этого заклинания – причина для чека Равенлофтовских сил.

Ward Matrix (Матрица Защиты)

Это заклинание способно соединить удаленные защитные места в сеть, так, что каждое защищенное место получает совокупные эффекты всех охраняемых мест. В Равенлофте это заклинание не может нарушить границы домейна. Только защищенные места в одном и том же домейне, где находится жрец, могут быть включены в матрицу.

МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

В Томе Магии показаны новые магические изделия, которые никогда раньше не встречались. Когда неосторожные приключенцы приносят их в Равенлофт, они обнаружат, что не все из них работают так, как они ожидали. Есть много темных сил, скрывающихся в тенях, поджидающих приключенцев, которые слишком полагаются на свои магические изделия.

Curdled Death (Застывшая Смерть)

Это ароматическое масло более сильно действует в Равенлофте. Радиус эффекта простирается на 10 футов, вместо 5-ти обычных. Использование такой злой субстанции – причина чека Равенлофтовских сил.

Powder of the Hero's Heart (Порошок из Сердца Героя)

Этот порошок воздействует на чеки страха в Равенлофте. +2 премия, которая обычно применяется к проверкам морали, также применяется к чекам страха. На чеки ужаса этот порошок не воздействует.

Bag of Bones (Мешок Костей)

Этот мешок может использоваться, чтобы создать небольшую армию скелетов (80 штук). Мешок работает только в сражениях, где участвуют, по крайней мере, по 100 существ на каждой стороне. Такие условия редко встречаются в Равенлофте. В тех редких случаях, когда все же этот мешок используется, то появляется двойное количество скелетов (160). Тот, кто использовал такой мешок костей, должен также сделать чек Равенлофтовских сил.

Dimensional Mine (Межпространственная мина)

Живые существа, которые находятся в межпространственном месте, когда мина взрывается, погибают. Они не могут быть изгнаны в Астральный план.

Disintegration Chamber (Камера Дезинтеграции)

Помещение персоны в любую из этих камер – причина чека Равенлофтовских сил. Даже если в камеру дезинтеграции помещается лорд домейна – все равно требуется чек сил.

Globe of Serenity (Сфера Спокойствия)

Премии этой сферы применяются к чекам страха и ужаса. Кроме того, сфера спокойствия может снять эффекты проваленного чека страха. Если она используется на личности, которая провалила чек ужаса, персонаж должен сделать новый чек ужаса, в случае успеха он избавляется от перенесенного ранее ужаса.

Horn of Valor (Горн Доблести)

Это изделие функционирует, как описано, для толп жителей. Они получают +2 премию к своей морали на 1d4*10 раундов. Звуки горна также позволяют разбегающейся толпе делать новый чек морали. Если он проходит, то толпа собирается и может снова приблизиться к монстру, или чему-то подобному. Если Горн Доблести используется для противостоящей толпы, то это понижает ее мораль на 1-цу на 1d10+10 раундов.

Law's Banner (Знамя Порядка)

Все эффекты этого магического изделия могут использоваться на толпах жителей. Дело ДМ-а определить является ли толпа достаточно законна. По самому определению толпа хаотична. Однако если толпа жителей кажется высокоорганизованной, ДМ мог бы рассматривать ее достаточно законной, чтобы Знамя Порядка могло предоставить свои силы.

Mist Tent (Палатка Тумана)

Использование этого магического изделия может быть опасно в Равенлофте. Существует как минимум, 5% шанс, что земля будет использовать эту палатку подобно туманам Равенлофта. Если она используется в самих туманах, то такая возможность повышается до 25%. Обитатели транспортируются в некоторое другое место в туманных границах Равенлофта. Если ДМ должен задержать персонажей в их нынешнем домейне, новое место, куда переносятся персонажи, находится в том же самом домейне, только в другом месте на границе. Туманы могут слегка позабавиться, остановив палатку над поверхностью озера или какой-либо другой опасной территорией.

Necklace of Memory Enhancement (Ожерелье Обострения Памяти)

Это изделие имеет отрицательный эффект на любого, кто делает чек ужаса. Нося ожерелье, владелец не получает никаких премий к чекам ужаса когда проходит время. Эффекты любого проваленного чека ужаса никогда не покидают его. Длительное использование ожерелья (более недели) под весом проваленного чека ужаса заставляют обладателя делать чек безумия. В Равенлофте есть многое, что лучше всего забыть.

Teleportation Chamber (Камера Телепортации)

Это арканное устройство не может телепортировать что-либо за пределы домейна, если его границы закрыты. Если такого нет, то камера функционирует обычным способом.

Thought Bottle (Бутылка Мысли)

Вполне возможно, что свободно-действующая нежить может разместить в бутылке мысль, которая отражает внутреннюю сущность монстра. Любой смертный, открывший бутылку и произнесший слово команды, внезапно испытывает всю глубину злобы нежити. Это причина для чека безумия. Вампиры и личи иногда используют это магическое изделие в качестве ловушки для слишком любопытных и неосторожных охотников за монстрами. Поскольку они редко когда что-либо забывают, то они не имеют никакой другой цели для использования этой бутылки.

Trimia's Catalogue of Outer Plane Artifacts (Каталог Тримии Артефактов Внешних Планов)

Сам каталог работает практически так, как описано. Единственное исключение – существует почти всегда один дополнительный предмет, помимо денег, чтобы получить устройство. Некоторые типовые предметы – капля крови вампира, перо верворона, камень из храма Г'Хенны и т.д. Если деньги и другой предмет помещены в книгу, то появляется магическое устройство.

Устройство, которое появляется, - является одним из немногочисленных способов покинуть демиплан Равенлофта. Однако в Равенлофте существует 20% шанс сбоя, вместо обычных 5%. Устройство исчезает после использования вне зависимости успешным было перемещение или нет. Если переносное устройство не сработало, то персонаж остается в Равенлофте.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Маг, подобный графу Страду фон Заровичу, вряд ли будет почивать на лаврах. Имея столетия немертвой жизни для экспериментов, он обнаружил новые заклинания, а некоторые украл. Страд медленно, но методично ищет новую магию. Подобно большинству нежити, дух творчества слабо горит в его груди. Ему требуются десятилетия, чтобы получить то, что человек-маг может сделать за один год. Мы можем только порадоваться за такую отсрочку, только представьте, насколько был бы ужасен маг вампир, который мог бы увеличивать свою магическую силу так же быстро, как человек! Заклинания, которые перечислены в этой главе, собраны со страниц увесистых томов, его Новинок Арканы (*Nova Arcanum*).

Некоторые из этих заклинаний – измененные версии заклинаний, которые можно найти в книге Том Магии. Познавая оригинальные заклинания, граф фон Зарович сразу же видел, как он может лучше всего их использовать,

изменяя их для своих зловещих целей. Он часто называл эти заклинания, так же как они звучали, вставляя свое имя в их название.

Хотя здесь перечислены несколько жреческих заклинаний, Страд все же не способен использовать их, будучи магом-некромантом. Однако среди своих приспешников он имеет злых жрецов, которые могут использовать эти заклинания. Как грамотный стратег, Страд всегда знает способности своего противника. Жрецы представляют самую большую угрозу для лорда вампира, поэтому он предпринял усилия, чтобы понять возможности их заклинаний. Жреческие заклинания, перечисленные здесь, - это те, которые он узнал от своих посетителей или при помощи своей обширной сети шпионов. Ниже следует полный список новых заклинаний, которые можно найти в этой книге. Оригинальные названия измененных версий заклинаний из Тома Магии приведены в круглых скобках.

МАГИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Strahd's Baneful Attractor (2nd) (Hornung's Baneful Deflector)
Augment Undead (3rd)
Ground Fog (3rd)
Corpse Whisper (4th)
Eyes of the Undead (4th)
Mimic Mortal (4th)
Neverending Nightmares (4th)
Rain of Terror (4th)
Suppress Lycanthropy (4th)
Soul Anchor (5th)
Strahd's Malefic Meld (5lh)
Misty Summons (7th)
Strahd's Frightful Joining (7th) (Bloodstone's Frightful Joining)
Allisandro's Binding Curse (9th)

ЖРЕЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Aura of Discomfort (Aura of Comfort) (2nd)
Zone of Deception (Zone of Truth) (2nd)
Corpse Whisper (3rd)
Eyes of the Undead (3rd)
Cloud of Putrefaction (5th) (Cloud of Purification)
Suppress Lycanthropy (4th)
Tomb Ward (7th)

ОПИСАНИЯ МАГИЧЕСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ

Strahd's Baneful Attractor (Губительная Приманка Страда)

Школа: Вызывание (Evocation)
Уровень: 2
Компоненты: V, S, M
Время Сотворения: 2
Спасбросок: отрицает
Обратимое
Диапазон: 60
Продолжительность: 2раунда/уровень
Область эффекта: одно существо, 15-футовый радиус

Это заклинание обратная версия Губительного Отражателя Хорнунга (Hornung's baneful deflector). Конечно, граф вампир дал ему свое имя, а не имя выскочки Хорнунга. Оно может быть наложено на любое существо в пределах 60-ти футов. Существо должно сделать удачный спасбросок, чтобы на него не воздействовали эффекты этого заклинания. Заклинание формирует полусферическую оболочку, идентичную по форме оболочке Губительного Отражателя Хорнунга. Однако вместо того, чтобы отражать заклинания, направленные на цель, оно притягивает их. Все заклинания, которые направляются в цель в пределах 15-ти футов от него, перенаправляются на жертву заклинания. Заклинания, которые воздействуют на площадь, не меняют своей цели, заклинание Губительной Приманки Страда не действует на них. Если перенаправленное заклинание выходит за пределы своего диапазона, то оно проходит полное расстояние, позволенное ему, а затем рассеивается на краю диапазона.

Материальный компонент – несколько кусочков битого стекла.

Augment Undead (Усиление Нежити)

Школа: Некромантия
Уровень: 3
Компоненты: V, S, M
Время Сотворения: 3
Спасбросок: отрицает
Обратимое
Диапазон: 40 футов
Продолжительность: 1 оборот + 1раунд/уровень
Область эффекта: одно существо из нежити

Это заклинание увеличивает спасброски нежити и шанс сопротивления изгнанию. Оно может быть наложено на неживое существо, которое имеет, по крайней мере, на 3 HD меньше, чем уровень мага. Нежить, на которую наложили это заклинание, считается как нежить на 3 HD выше в плане спасбросков и сопротивления изгнанию. Использование заклинания Усиления Нежити требует чека Равенлофтовских сил.

Обратная версия этого заклинания, ослабление нежити (diminish undead) требует спасброска для нежити. Оно может быть использовано на любую нежить, даже если его уровень или HD превышает уровень заклинателя. Если спасбросок провален, то нежить делает спасброски и изгоняется так, как будто она была бы на 3 HD меньше, чем на самом деле. Ни одно из этих заклинаний не кумулятивно с многократным использованием.

Материальный компонент – часть одежды любого существа нежити, типа зомби или умертвия (wight). Компонент может многократно использоваться, он не исчезает.

Ground Fog (Туман на Земле)

Школа: Призывание (Invocation)
Уровень: 3
Компоненты: V, S
Время Сотворения: 10 раундов
Спасбросок: нет
Диапазон: 0
Продолжительность: 1 час/уровень
Область эффекта: один квадрат 50'×50' на уровень

Это заклинание создает на земле туман или пар, который поднимается на высоту колена обычного человека (примерно 2 фута). Туман заполняет область, определяемую заклинателем, в виде квадрата 50 на 50 футов. Первый квадрат центрируется на самом маге. Остальные могут быть размещены в любом порядке, но так, чтобы каждый квадрат имел целую общую сторону с другим квадратом. Туман заполняет только тот уровень, на котором стоит заклинатель. Он ниспадает вниз по лестнице и в ямы, но после нескольких футов испаряется.

Туман наполнен кружащимися водоворотами. Невидимый персонаж, двигающийся через туман, не создает такого большого движения, чтобы открыть невидимку. Земля под туманом вообще невидна. Труп, лежащий на полу, может

быть полностью скрыт туманом. Материальный компонент заклинания – клочок шерсти ягненка. Заклинание обнаружения магии покажет ауру призывания (invocation).

Это заклинание может показаться безвредным, но вампир подобно Страду может использовать его как ловушку. Газообразная форма вампира неразличима от тумана. Фактически, он может подняться вверх где-нибудь из тумана и неожиданно напасть. Альтернативно, он может материализоваться лежа под прикрытием тумана, а затем неожиданно прыгнуть и напасть на проходящие ноги. Его немертвые помощники (скелеты, зомби и т.д.) могут легко сделать то же самое.

Corpse Whisper (Шепот Трупу)

Школа: Некромантия
Уровень: 4
Компоненты: S, M
Время Сотворения: 4
Спасбросок: нет
Диапазон: 40 футов
Продолжительность: Специальная, до 1 дня
Область эффекта: одно существо нежити

Это заклинание позволяет магу передать сообщение нежити. Сообщение тихонько формируется в разуме трупа в виде естественного голоса заклинателя. Маг не должен находиться в поле зрения нежити, если он один из тех, кого он в настоящее время контролирует. Заклинатель не посвящен в мысли нежити.

Нежить, принимающая сообщение, вынуждено повиноваться только, если она не является нежитью, действующей по своей воле (зомби и скелеты будут повиноваться) или не находится под чьим то еще контролем. Своевольная нежить также может повиноваться, если им это понравится, кроме того, страх перед их хозяином может быть также достаточной причиной для непосредственного повиновения.

Заклинание устанавливает связь с нежитью, которое позволяет передать количество сообщений, равной половине уровня заклинателя, округленной вниз. Например, маг 9-го уровня может направить четыре сообщения существу нежити, которое стало объектом этого заклинания. Каждое сообщение требует одного раунда для отправки и состоит из единственного предложения. Даже если никакие команды не отданы, заклинание постепенно проходит через сутки.

Хотя существо должно находиться на расстоянии 40-ка футов от мага, когда прочитано заклинание, после существо может удалиться на милю и по-прежнему получать команды. Как Вы могли бы ожидать, заклинание не будет работать, если маг и его немертвый помощник находятся в разных домейнах, а границы каждого (или любого из них) закрыты.

Материальный компонент этого заклинания – язык мертвеца. Использование этого заклинания требует чека Равенлофтовских сил.

Eyes of the Undead (Глаза Нежити)

Школа: Некромантия
Уровень: 4
Компоненты: V, S, M
Время Сотворения: 4
Спасбросок: отрицает
Диапазон: 30 футов
Продолжительность: 1 час/уровень
Область эффекта: одно существо нежити

Это заклинание накладывается на любое мертвое или тело нежити. Тело может принадлежать любому существу от малого размера до большого. После того, как заклинание наложено между некромантом и мертвым телом устанавливается связь. Он может видеть и слышать все, что видит и слышит труп. Поскольку мертвое тело не способно направлять свои глаза, то маловероятно, что он многое сможет увидеть. Однако со слухом такой проблемы не встает. Нежить может направлять свое зрение и даже поворачиваться, чтобы обеспечить лучший обзор для заклинания.

Некромант не может управлять нежитью при помощи этого заклинания. Он должен положиться на отданные ранее приказы (если таковые были) или инстинкты нежити, которые могут обеспечить его соответствующим обзором. Чем больше нежить имеет интеллект и свою волю, тем больше шанс увидеть или подслушать что-нибудь полезное. Если нежить желает служить некроманту, то никакого спасброска не требуется.

Хотя труп должен быть в пределах 30-ти футов от некроманта, когда заклинание зачитывается, позже он может отойти на расстояние до одной мили и некромант по-прежнему будет слышать и видеть через него. Заклинание перестает работать, если маг и нежить находятся в различных домейнах и границы обоих (или любого из них) закрыты.

Материальным компонентом для этого заклинания являются глаз и ухо мертвеца. Использование этого заклинания требует чека Равенлофтовских сил.

Mimic Mortal (Подражание Смертному)

Школа: Некромантия
Уровень: 4
Компоненты: V, S
Время Сотворения: 2
Спасбросок: отрицает
Диапазон: прикосновение
Продолжительность: 10 раундов + 4/уровень
Область эффекта: один ликантроп

Это очень могущественное заклинание в руках мага вампира. Заклинатель может заставить вампира потерять некоторые из его уязвимостей в обмен на некоторые из его сил. Реально, нежить симулирует смертного в течение некоторого короткого времени.

Маг выбирает количество уязвимостей и сил, которые будут отменены, но не может выбрать какие именно. Он может выбрать максимум одну уязвимость за два уровня опыта. Уязвимость и силы берутся из следующего ниже списка в определенном порядке. Если специфический тип нежити не имеет, внесенную в список силу или уязвимость, то переходите к следующей строчке. Во всех случаях одна уязвимость идет в обмен на одну из сил. Как вы можете видеть из списка ниже, наименее ценные уязвимости идут сначала, тогда, как самые ценные силы идут вместе с ними

впереди. Вообще, вампир, желающий выдать себя за человека, будет пытаться обменять как можно больше уязвимостей и сил, столько сколько возможно.

Уязвимость	Сила
Смертельная бледность *	Вытягивание жизни (Life Drain)
Чеснок	Магическое оружие, необходимое чтобы нанести урон
Зеркала	Пристальный очаровывающий взгляд
Приглашение **	Газообразная форма
Удержание на расстоянии ♦	Изменение формы
Бегущая вода	Иммунитет ко Сну, Очарованию, Удержанию, Яду, Параличу
Святая вода	Вызов Животных
Солнечный Свет	Сверхъестественная сила ≠
Возможность Изгнания ≈	Паучье лазание (Spider Climb)

* Нормальный цвет кожи, теплый к прикосновению.

** Может войти в дом без приглашения

♦ Святым символом

≠ Сила становится равной 15

≈ Также иммунен к повреждениям от святого символа

Neverending Nightmares (Бесконечные Кошмары)

Школа: Зачарование (Enchantment)
Уровень: 4
Компоненты: V, S, M
Время Сотворения: 1 раунд
Спасбросок: отрицает
Диапазон: 10 футов/уровень
Продолжительность: Специальная
Область эффекта: одна персона

Это заклинание позволяет заклинателю подвергнуть жертву кошмарным снам. Оно может быть использовано на персоне в любое время, но остается бездействующим до тех пор, пока человек не ляжет спать. Спасбросок делается тайно, когда заклинание накладывается. Когда жертва спит, ей снится ужасный кошмар. Точная природа кошмара отличается от человека к человеку, в зависимости от уникальных страхов индивидуума.

Жертва кошмара просыпается в холодном поту, ей не хватает воздуха, она царапает свое лицо. После нескольких раундов он приходит в себя. Она не помнит кошмаров подробно, помнит лишь неопределенные, невыразимые ужасы. Кошмары продолжаются каждую ночь, пока заклинание не снято. Простое заклинание снятия проклятия сможет это сделать. При исследовании заклинанием обнаружения магии, цель излучает ауру зачарования (enchantment).

После первого кошмара персонаж автоматически проваливает любой будущий первый чек страха или ужаса. В каждом случае, воспоминание о кошмаре приходит снова, затопляя его полностью. Он убежден, что кошмар предсказал эту ситуацию, которая кончится ужасной гибелью для него.

Материальный компонент этого заклинания – клок волос черной лошади. Использование этого заклинания - причина чека Равенлофтовских сил.

Rain of Terror (Ужасный Дождь)

Школа: Вызывание (Evocation)
Уровень: 4
Компоненты: V, S
Время Сотворения: 4
Спасбросок: нет
Диапазон: 1 миля
Продолжительность: 1 час + 1 оборот/уровень
Область эффекта: круг, диаметром одну милю

Это заклинание вызывает ливень в течение одного оборота. Если грозовые облака уже есть на небе, то дождь немедленно начинается. Дождь продолжается в течение одного часа плюс 1 оборот за уровень мага. Он покрывает круг, диаметром одну милю. Этого достаточно, чтобы покрыть большинство деревень и небольших городков.

Заклинатель может выбрать природу дождя в границах пределов, установленных его уровнем. Живые существа, которые дождем падает вниз, имеют 50% шанс выжить. Поэтому после дождя из жаб половина из них жива и прыгает по округе, тогда как другая половина погибла от удара. Ни одно из животных не может никому повредить.

Уровень мага	Тип дождя
1-2	Черная, гнилая вода
3-4	Зола
5-6	Кровавая морось
7-8	Жабы
9-10	Мертвые летучие мыши
11-12	Змеи
13+	Пауки

Suppress Lycanthropy (Подавление Ликантропии)

Школа: Изменение (Alteration)
Уровень: 4
Компоненты: V, S, M
Время Сотворения: 2
Спасбросок: отрицает
Обратимое
Диапазон: прикосновение
Продолжительность: 3 раунда/уровень
Область эффекта: 1 ликантроп

Это заклинание является благом и проклятьем всех ликантропов. Если успешно, заклинание вынуждает ликантропа принять его человеческую форму. Он сохраняет любые силы и иммунитеты, которые обычно дает ему его человеческая форма. Он неспособен изменить форму на протяжении всей длительности заклинания.

Это заклинание может использоваться, чтобы дать временную отсрочку зараженному ликантропу от его проклятия. Оно может быть также использовано, в качестве боевой тактики против любого типа ликантропов. Большинство этих изменяющих форму существ беспомощны в человеческой форме. По этой причине это и является благом и проклятьем.

Материальный компонент этого заклинания – веточка вольфсбана.

Страд фон Зарович был заинтересован больше обратной версией этого заклинания – стимулирования ликантропии (*induce lycanthropy*), чем его первоначальной формой. С помощью его он мог вынудить ликантропа принять его животную или гибридную форму. Ликантроп не способен изменить форму снова, пока продолжительность заклинания не пройдет. Страдающие ликантропией, подвергнутые этому заклинанию, перенимают звериный образ мыслей, который обычно заглушают. Использование стимуляции ликантропии – причина чека Равенлофтовских сил.

Soul Anchor (Якорь Души)

Школа: Зачарования/Очарования (Enchantment/Charm)
Уровень: 5
Компоненты: V, S
Время Сотворения: 5
Спасбросок: отрицает
Диапазон: прикосновение
Продолжительность: Постоянная
Область эффекта: существо, к которому прикоснулись

Маг может привязать душу жертвы к специфическому строению – зданию, поместью, замку и т.д. Это не позволит жертве покинуть это место, пока действует это заклинание. Простое рассеяния магии или снятия проклятия может позволить это сделать. Если хозяин здания или поместья дает разрешение покинуть это место, то заклинание снимается. Хозяин может быть очарован (charmed) или как-то иначе быть принужден предоставить такое разрешение.

Специфическое место якоря должно ясно иметь определенные границы, типа стен замка. Роща деревьев не имеет четких границ и, следовательно, неподходящее место для якоря души.

Strahd's Malefic Meld (Пагубная Смесь Страда)

Школа: Некромантия
Уровень: 5
Компоненты: V, S, M
Время Сотворения: 5
Спасбросок: нет
Диапазон: прикосновение
Продолжительность: Постоянная
Область эффекта: смешанное существо

Это заклинание позволяет некроманту создать немертвого монстра. Существо может быть соединено из трех мертвых тел. Эти части могут быть набраны из любых мертвых животных, гуманоидов или монстров. Единственное ограничение состоит в том, что существа должны различаться не больше двух категорий по размеру. Например, собака и эльф могут быть смешаны, поскольку один размера S, а второй размера – M. Однако домашний кот и эльф не могут быть смешаны, поскольку кот размера – T, и он отличается от размера эльфа больше, чем на одну категорию. Точно так же, собака, эльф и огр не могут быть смешаны, поскольку они имеют соответственно размеры – S, M и L. Ни одно из смешанных вместе существ не может иметь более 5 HD.

Преимущество смеси состоит в том, что немертвый монстр может брать различные признаки от того первоначального существа, которое лучше всего использовала их. Этот атрибут должен быть связан со специфической частью тела существа. Эта часть тела и входит в смесь. По крайней мере, одна часть от каждого существа должна входить в смесь. Монстр всегда имеет животный интеллект, независимо от интеллекта составляющих его существ. Он полностью предан своему создателю.

Существуют четыре атрибута, по которым выбираются части тела: HD, AC, норма передвижения и нападение. HD монстра определяет его THAC0, спасброски и шанс изгнания. Норма передвижения может быть взята от разных существ, но только одна норма передвижения в определенной среде может быть выбрана: бег, плавание, полет, рытье и т.д.

Количество атак в раунд должно быть взято от одного существа, но сами формы нападения могут быть взяты от любого или всех существ в смеси. Вполне возможно, что существо будет иметь большее количество форм нападений, чем число атак в раунд. Конечно же, соответствующая часть тела для такой формы атаки должна присутствовать в смеси. Многие физические атаки существ, входящих в смесь, могут остаться и у нового монстра, включая яд, паралич, создание паутины, оружие дыхания.

Магические или ментальные силы теряются при переходе в неживое состояние. Это включает нападение взглядом, использование заклинаний, магическое сопротивление, иммунитет к немагическому оружию, заклинательно-подобные способности, укус ликантропа и т.д. Однако за каждое существо в смеси, которое имеет магическую или ментальную силу, новая нежить получает одну специальную силу нежити. Эти силы кумулятивны и предоставлены в следующем порядке. Во-первых, требование +1 оружия, чтобы поразить, затем иссушение жизни прикосновением, затем магическое сопротивление 10%. Иссушение уровней должно быть привязано к одной форме атаки, к примеру когти в серии нападения когти/когти/зубы. Заметьте, что только смесь трех существ, которые все имели магические или ментальные силы, предоставляет монстру магическое сопротивление. Среди классов игровых персонажей, только заклинатели и псионики считаются, что имеют такие специальные силы, подходящие для этой цели. Остальные классы, которые могут использовать заклинания на более высоких уровнях, типа рейнджера или барда, не подходят для этих целей.

Одна из любимых смесей Страда – это смесь вервольфа, паука и гаргульи. Необходимо сказать, что он не делает слишком много таких смесей. Размеры существ M, S, M соответственно лежат в надлежащем диапазоне. Это мерзкое существо может летать, как гаргулья, а по земле движется, как паук. И хотя вервольф движется быстрее, чем паук, можно выбрать только одни ноги для смеси. Если выбрать ноги вервольфа, то существо не сможет двигаться по паутине. HD взят от вервольфа – 4+3. AC=5, взят от гаргульи. Количество атак – 4, также взято от гаргульи. Тварь кусает, как вервольф и имеет паучий яд и способность набрасывать паутину. Поскольку и вервольф и гаргулья имеют магические способности, смешанное существо получает две первых способности нежити: +1 оружие, чтобы причинить ему урон и рог, иссушающий уровни жизни (выбор Страда). Это отвратительная тварь имеет ноги паука, тело и голову вервольфа, крылья и руки гаргульи. В статистике ниже, его нападения – когти/когти/укус/рог.

Смесь вервольфа, паука, гаргульи (Werewolf/Spider/Gargoyle Meld): AL CE; AC 5; MV 6, Fl 15(C), Wb 15; THAC0 15; #AT 4; Dmg 1d3/1d3/2d4/1d4; SA poison, webs, level drain; SD + 1 weapon to hit; SZ M; ML special

Физический компонент для этого заклинания – щепотка измельченной кости допплегангера. Использование этого заклинания – причина для чека Равенлофтовских сил.

Misty Summons (Туманный Призыв)

Школа: Изменение/ Призывание (Alteration/Invocation)
Уровень: 7
Компоненты: V, S
Время Сотворения: 7 раундов
Спасбросок: нет
Диапазон: 1 миля/уровень
Продолжительность: 10 раундов/уровень
Область эффекта: 30-футов радиус

Это заклинание требует специального портала, который должен быть выстроен до использования заклинания. Этот портал – дверной или арочный проем из камня. Он должен быть, по крайней мере, три фута шириной, но не более 30 футов в ширину. Материалы для постройки портала должны стоить не менее 3,000 золотых, а работа занимает шесть месяцев. Вся работа должна быть лично выполнена магом. После того, как портал будет построен, он напоминает любой обычный дверной проем или арку.

Используя заклинание, маг представляет себе место, которое он знает хорошо. Оно должно быть в пределах диапазона заклинания и находится в том же самом домейне, что и заклинатель. Маг должен находиться не далее, чем в 30-ти футов от портала. В течение семи раундов в портале и на расстоянии сформировывается туман. Как только туман создается, маг не должен больше концентрироваться на нем. Он может рассеять его в любое время, но он не может изменить его местоположение.

Туман магический, имеющий ауру изменения и призывания. Если заклинание наложено на область обычного тумана, этот туман не отличим от нормального тумана и может быть обнаружен только магически. Горе врагу Страда, который идет по землям Баровии, когда на землю опускается туман.

Любое существо, входящее в такой туман выходит из него через дверь. Любой, видящий, как формируется туман, конечно, может не захотеть войти в него. Если он формируется прямо над ними, они имеют 7 раундов, чтобы выйти из области эффекта. Если они спят или обездвижены каким-либо способом, они переносятся к туманному порталу.

Граф Страд фон Зарович имеет где-то в своем замке туманный портал. Его точное местонахождение неизвестно. Имея такой портал, он может призвать людей в свой замок в любое время. Оказавшись в нем, они редко возвращаются.

Strahd's Frightful Joining (Ужасающее Воссоединение Страда)

Школа: Некромантия
Уровень: 7
Компоненты: V, S
Время Сотворения: 7
Спасбросок: отрицает или специальный
Обратимое
Диапазон: прикосновение
Продолжительность: 2 раунда/уровень
Область эффекта: одно существо

Это заклинание – реверсивная версия заклинания Ужасающего Воссоединения Блудстона (*Bloodstone's Frightful Joining*). Это заклинание позволяет нежити, типа вампира или лича, воссоединиться с разумом живого персонажа. Поскольку Страд фон Зарович – вампир, эта вариация намного более полезна для него, чем оригинальное заклинание Блудстона.

Целью заклинания должен быть живой, разумный гуманоид. Если цель не человек или демихуман, то она получает премию +2 к своему спасброску. Гоблины, огры, и вервольфы – хорошие примеры гуманоидов, которые получают эту премию. Если спасбросок успешен, маг-нежить вынужден вернуться в свое оригинальное тело. Систем-шок здесь не требуется.

Если спасбросок цели проваливается, то маг-нежить воссоединяется с разумом цели тела. Будучи в теле существа, заклинатель может использовать все его специальные способности кроме запомненных заклинаний. Тело мага нежити остается безжизненным и уязвимым для атак. Оказавшись в теле цели, маг может перемещаться на любое расстояние, пока он остается в том же самом домейне, что и его истинное тело.

Оказавшись в теле, мысли нежити открыты для разума цели, наполняя его ужасающими мыслями. Один раз в час, с начала заклинания, смертный персонаж, с чьим разумом воссоединялся маг-нежить, должен делать чек безумия. Провал означает, что разум мага-нежити одолел разум его жертвы. Больше не требуется никаких проверок, и маг-нежить может контролировать тело своей смертной жертвы на все время продолжительности заклинания. Успешный чек безумия означает, что маг-нежить должен сделать спасбросок против смерти, чтобы сохранить контроль над телом. Если такой спасбросок проходит, то происходит ментальное сражение. Если спасбросок маг-нежить проваливает, то разум нежити выброшен из тела, и жертва восстанавливает контроль. Однако даже если жертва успешно изгоняет мага-нежить из своего тела, она должна сделать чек ужаса. Даже оставшись нормальным, ужас в памяти жертвы очень силен.

Есть один интересный побочный эффект заклинания Ужасающего Воссоединения Страда: оказавшись в смертном теле, маг-нежить может делать то, что не может делать в своем вампирическом теле. Например, он может идти под солнечным светом, входить в дом без приглашения, видеть свое отражение в зеркале и так далее. Для Страда это заклинание может иметь самые разнообразные применения. Скорей всего его жертва сойдет с ума, когда дарклорд войдет в него, но Страда это меньше всего заботит.

Allisandro's Binding Curse (Связывающее Проклятие Аллисандро)

Школа: Некромантия/Изменение
Уровень: 9
Компоненты: V, S, M
Время Сотворения: 3 часа
Спасбросок: нет
Диапазон: специальный
Продолжительность: постоянная
Область эффекта: одно существо

Это неприятное заклинание было создано Аллисандро Целиковым (Allisandro Tselikov), представителем племени Вистани, несколько столетий назад. Когда другие члены его племени узнали, что он копался в темных тайнах

некромантии и пытался использовать темные силы, они изгнали его. Он ушел, одинокий и разбитый, в конечном счете, он стал первым из дарклингов (смотри Справочник Монстров Равенлофта). В изоляции он вернулся к исследованиям, от которых был вынужден отказаться. В конечном счете, он создал это заклинание, для того чтобы отомстить Вистани, которые как он считал неправильно поступили с ним.

В основном, это заклинание улучшенная версия заклинания постоянства (permanency), которое предназначено для того, чтобы использовать его в наложении проклятий. Это заклинание позволяет магу наложить обычное временное заклинание на индивидуума и сделать его постоянным. Чтобы использовать это заклинание, маг должен иметь некоторую часть тела жертвы. Это может быть клочок волос, обрезок ногтей, отрезанный палец или конечность. Заклинание долгое, оно требует три часа для произношения. Оно очень символично и вовлекает многочисленные ритуалы и церемонии. Маг должен иметь, по крайней мере, двух помощников, которые помогают ему в сплетении этой темной магии. Никто из них не должен быть под любой формой принуждения (типа страха или магического очарования), оба должны полностью осознавать, что делают. Помощники не обязаны быть сами заклинателями.

В конце заклинания, материальный компонент бросается в жаровню с горящими углями, где происходит вспышка болезненного света и поднимается облако мерзко пахнущего пара. В этот момент заклинатель передает часть своей собственной жизненной силы заклинанию, это снимает с него на постоянное время один пункт конституции.

Нет никакого предела в расстоянии для диапазона этого проклятия, но оно не может затронуть никого, кто находится в другом домейне. Если оно используется не в демиплане страха, жертва должна быть на том же самом плане существования. Конечно использование такого мстительного заклинания – причина Равенлофтовского чека ужаса.

Это заклинание может использоваться в соединении со следующими заклинаниями: *anti-magic shell, babble, bestow curse, claws of the umber hulk, confuse languages, contagion, emotion, enervation, enlarge, feign death, feign undead, fist of stone, insatiable thirst, irritation, levitate, lower resistance, Malec-Keth's flame fist, neverending nightmare, Otto's irresistible dance, reduce, suggestion, Tasha's uncontrollable hideous laughter, and unluck.* Маг должен фактически использовать привязанное заклинание в течение зачтения заклинания связывающего проклятия Аллисандро. Ни одно из этих заклинаний не может напрямую нанести вред жертве, поскольку они являются его частью. Например, непреодолимый танец Отто (*Otto's irresistible dance*) не делает жертву усталой и при этом не вынуждает персонажа не спать (хотя он и будет довольно странно выглядеть, танцуя во сне). Пламенный кулак Матек-Кета (*Malec-Keth's flame fist*) не будет обжигать кулак персонажа, но он может нанести ему вред, если тот попробует им почесаться.

Снятие этого заклинания почти невозможно. Заклинание ограниченного желания рассеет эффекты на протяжении одного дня за уровень мага. Только заклинание желания может устранить Связывающее Проклятие Аллисандро.

ОПИСАНИЯ ЖРЕЧЕСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ

Aura of Discomfort (Аура Дискомфорта)

Школа: Вызывание (Evocation)
Сфера: Путешествия (Travelers)
Диапазон: прикосновение
Продолжительность: 1 час/уровень
Область эффекта: Существа, к которым прикоснулись
Обратимое
Уровень: 2
Компоненты: V, S
Время Сотворения: 2
Спасбросок: нет

Это заклинание – реверсивная версия заклинания Ауры Комфорта (*Aura of Comfort*). Оно используется злыми жрецами в качестве слабого проклятия. Жертва подвергается дискомфортному воздействию окружающей среды на время продолжительности заклинания. Заклинатель может выбрать любую температуру в диапазоне от –20 до 140 градусов по Фаренгейту (-29° до +60°). Он может также выбрать эффект погоды, типа дождя, дождя со снегом или снега, который будет чувствовать жертва. Эффект невидим никому, включая цель. Однако он чувствует его эффекты и переносит его последствия.

Цель лишь слегка отягощена заклинанием. Он может спокойно двигаться и сражаться почти как обычно, получая штраф –1 ко всем броскам. Это затрагивает броски атаки (но не урон), спасброски и проверки характеристик. Персонаж может обнаружить, что он должен соответственно одеться, чтобы соответствовать соответствующим условиям. Персонаж, одетый лишь в набедренную повязку, может фактически получить обморожение, если не оденется тепло.

Zone of Deception (Зона Обмана)

Школа: Зачарование/Очарование (Enchantment/Charm)
Сфера: Защиты (Wards)
Диапазон: 30 ярдов
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область эффекта: 5 квадратных футов на уровень
Обратимое
Уровень: 2
Компоненты: V, S
Время Сотворения: 2
Спасбросок: отрицает

Это заклинание – реверсивная версия заклинания Зоны Правды (*Zone of Truth*). Подобно оригинальной версии, зона обмана позволяет сделать спасбросок, чтобы избежать эффектов заклинания. Каждый, кто оказался в области эффекта, немедленно осознает, что может говорить только ложь. Что и как говорят это их дело, но каждое утверждение должно быть ложью. Вопросы не являются утверждением, и поэтому заклинание на них не действует. То же самое относится к предположениям и восклицаниям. ДМ должен тщательно рассматривать каждое утверждение, чтобы определить является ли оно истиной, ложью или исключением для заклинания. Например, утверждение «я могу только лгать» является истинным утверждением под воздействием этого заклинания и поэтому его нельзя произносить.

Corpse Whisper (Шепот Трупа)

Школа: Некромантия
Сфера: Некромантия
Диапазон: 60 футов
Продолжительность: специальная, до 1 дня
Уровень: 3
Компоненты: S, M
Время Сотворения: 3

Область эффекта: одно существо нежити **Спасбросок**: нет

Это заклинание точно такое же, как одноименное заклинание мага. Единственное различие – уровень и диапазон, как указано выше.

Eyes of the Undead (Глаза Нежити)

Школа: Некромантия
Сфера: Некромантия **Уровень**: 3
Диапазон: 40 футов **Компоненты**: V, S, M
Продолжительность: 2 часа/уровень **Время Сотворения**: 3
Область эффекта: одно существо нежити **Спасбросок**: отрицает

Это заклинание точно такое же, как одноименное заклинание мага. Единственное различие – уровень и диапазон, как указано выше.

Cloud of Putrefaction (Облако Гнили)

Школа: Вызывание (Evocation) **Обратимое**
Сфера: Элементальный Воздух, Вода **Уровень**: 5
Диапазон: 30 ярдов **Компоненты**: V, S
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время Сотворения**: 5
Область эффекта: 20-ти футовый куб **Спасбросок**: нет

Это заклинание – реверсивная версия заклинания Облака Очищения (*Cloud of Purification*). Оно создает поднимающееся облако отвратительного пара, двигающегося в направлении преобладающего ветра по курсу 20 футов в раунд. Сильный ветер разгоняет его за 4 раунда, а мощный порыв ветра (типа заклинания порыва ветра) рассеивает его за 1 раунд. Густая растительность также вынуждает облако рассеяться.

Облако преобразовывает воду в органические отбросы и гнилостную грязь. Маленькие животные (мыши, белки и так далее) полиморфируются в крыс и гнилостные личинки. Мухи и другие отвратительные насекомые немедленно поднимаются над этой массой. Если оно использовано в канализации или мусорной куче, то оно удваивает размер нечистот. Облако существует только 1 раунд в уровень жреца, но эффекты заклинания остаются постоянны. Это заклинание хорошо подходит для порчи запасов воды или загрязнения маленькой реки или источника.

Living Ward (Охрана от Живых)

Школа: Отречение/Некромантия (Abjuration/Necromancy) **Обратимое**
Сфера: Защита (Wards) **Уровень**: 5
Диапазон: Специальный **Компоненты**: V, S
Продолжительность: 1 оборот/уровень **Время Сотворения**: 2 оборота
Область эффекта: 5-ти футовый куб за уровень **Спасбросок**: нет

Это заклинание – реверсивная версия заклинания Охрана от Нежити (*Undead Ward*). Оно защищает область эффекта заклинания от входа в нее любого разумного живого гуманоида. Животные и негуманоидные монстры даже не осознают об охране. Заклинатель может защитить куб, чья сторона 5 футов за уровень жреца. Например, заклинатель 15-го уровня может создать защищенный куб со стороной 75 футов.

Любое живое, гуманоидное существо, пытающееся войти в область заклинания, «изгоняется» так, как будто он был бы нежитью. Используйте таблицу изгнания из сеттинга Равенлофт. Уровень персонажа или HD гуманоида используется для того, чтобы найти соответствующую строку. В Равенлофте уровень изгнания равен уровню заклинателя. Это заклинание работает гораздо лучше, чем его реверсивная версия, в котором уровень изгнания на два уровня меньше, чем уровень заклинателя.

В любое данный раунд, заклинание может воздействовать только на обычных 2d6 живых существ, точно так же, как и правило изгнания нежити. Существа, на которых воздействует это заклинание, никогда не погибают, даже если результат броска указывает этот эффект. Они просто вынуждены вернуться назад из охраняемой области. Только одна попытка может быть сделана, чтобы войти в охранное место. Живые существа, находящиеся в области эффекта, когда заклинание произнесено, не попадают под его эффект. Однако если они когда-либо покидают эту область, они могут быть не способны вернуться обратно.

Это заклинание может быть использовано нормальным, живым жрецом, поскольку на живых существ в диапазоне охраны во время прочтения заклинаний не воздействует. Однако оно особенно эффективно, когда используется нежитью. Страд фон Зарович среди своих помощников имеет жреца высокого уровня, который может прочитать это заклинание, если в нем возникнет необходимость. То же самое относится и к Азалину. Будучи нежитью, оба этих дарклорда иммунны к эффектам заклинания.

Tomb Ward (Охрана Могилы)

Школа: Отречение (Abjuration)
Сфера: Защита (Wards) **Уровень**: 7
Диапазон: Прикосновение **Компоненты**: V, S, M
Продолжительность: Постоянная **Время Сотворения**: 1 день
Область эффекта: 1 могила, куб со стороной 30 футов **Спасбросок**: нет

Это заклинание позволяет жрецу наложить условное проклятие на могилу. Это основная форма защиты для места захоронения. Любой, осквернивший могилу, подвергается этому проклятию. В один момент во время зачтения этого заклинания, жрец должен наложить заклинания божественного проклятия (*divine curse*), которое фактически определяет проклятие.

Требуется целый день, чтобы зачитать это заклинание. Жрец не может быть прерван в любое время в течение этого дня. Он должен пройти по всем коридорам и комнатам могилы, отмечая стены, пол, потолок, двери и т.д. знаками проклятия. В это время жрец устанавливает точные условия, которые вызовут божественное проклятие. Они могут быть просты, типа «любое существо, входящее в эту могилу» или сложными типа, «любой смертный, потревоживший останки короля, взявший его захороненное сокровище, сломавший или уничтоживший его имущество или портящий могилу».

Интерпретация проклятия – дело ДМ-а. Вообще формулировка проклятия должна буквально интерпретироваться. Неопределенная или неясная формулировка проклятия может иметь непонятную интерпретацию.

Жрец ограничен размерами могилы, которую он может защитить. Он должен наполнить охраной область, не более чем куб со стороной 30 футов. Однако если ему помогают другие жрецы, каждый дополнительный жрец добавляет 10 футов к каждой стороне куба. Уровень этих поддерживающих жрецов не важен. Поэтому семь жрецов могут защитить могилу, чья сторона не более 90 футов.

Материальные компоненты этого заклинания – святой символ от каждого вовлеченного жреца. Символы должны быть оставлены в могиле, часто захороненные в стенах или полу. По выбору, вместо святого символа может быть пожертвовано существо той же самой расы, что и жрец. Очевидно, что только злые жрецы будут так делать. Такое деяние требуют чека Равенлофтовских сил.

НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

Несколько новых магических изделий были созданы или обнаружены в Равенлофте. Неясно, какие изменения, если вообще они будут, произойдут с этими изделиями, если их вынесут из демиплана. Некоторые будут функционировать как обычно, тогда как другие могут вообще растерять свои магические свойства. Также известно, что каждое изделие несет на себе уникальную печать зла, которое проникает во все в Равенлофте.

Finger of Commanding (Палец Управления)

Этот предмет похож на простой костяной палец, украшенный в суставах драгоценными камнями. Он излучает ауру вызывания (summoning). Когда произносятся надлежащие слова команды, он позволяет обладателю поднимать и управлять до 6 HD зомби и скелетов. Тела должны быть обычными трупами. Это изделие не перехватывает контроль над существующими зомби или скелетами. Эффект продолжается в течение одного часа. Оно может быть использовано только раз в день. Использование этого магического предмета – причина для чека Равенлофтовских сил.

Mirror of Reflecting (Зеркало Отражения)

Это магическое зеркало показывает истинную внешность всего, что отражается в нем. Оно снимает завесу иллюзии и невидимости, но не открывает никаких иных магических эффектов. Оно излучает ауру изменения (alteration). Зеркало может иметь любой размер, но обычно оно имеет размер три на пять футов. Страд особенно любит это магическое изделие, поскольку оно показывает его отражение, даже, несмотря на то, что он вампир. Оно не показывает его природу нежити и не открывает существование любых магических заклинаний, которые могут воздействовать на него.

Zombie Blood (Кровь Зомби)

Эта ужасная микстура может превратить обычного человека в зомби на 1d4+1 дня. Она бесцветна, без запаха, без вкуса, ее можно легко подмешать в пищу или питье. Микстура может быть настроена на одного хозяина, если обладатель размешивает ее пальцем, прежде чем предоставить ее жертве. После того, как микстуру использовали, человек начинает думать, как зомби. Его тело по-прежнему живо, но он ничего не делает без явных приказов. Если микстуру размешивали, то зомби повинуется только своему хозяину. В противном случае зомби повинуется любому приказу. Жертва даже не ест и не спит, если ей не приказывают. Он не чувствует боль и иммунен к заклинаниям сна и очарования, точно так же, как зомби.

В бою он сохраняет свои хиты и спасброски, но его THAC0, урон и т.д. такие же, как у обычного зомби. Он по-прежнему восприимчив к физическому урону, и даже к яду. Человек может быть изгнан как зомби, но не может быть уничтожен. Если попытка изгнания уничтожила бы обычного зомби, эффекты микстуры немедленно снимаются. Сознательное использование этой микстуры – причина Равенлофтовского чека сил.

Spear +1, Heartseeker (Копье +1, Искатель Сердец)

Это необычное деревянное копье вырезано из отдельного куска горелого дерева. Наконечник вырезан прямо на самом копье и очевидно также является деревянным. Оно излучает ауру зачарования. Как обычное оружие оно имеет +1 зачарование и наносит нормальный урон, несмотря на видимую непрочность его наконечника. Когда оно используется против вампира, оно всегда наносит урон, если проходит бросок атаки, даже если вампир иммунен к +1 оружию. Любое успешное попадание в сердце вампира, действует так же, как будто это был бы кол. Вампир тогда становится пригвожденным согласно обычным правилам для вампиров. Если копье вытащено без того, чтобы сперва уничтожить тело, то вампир восстанавливается, начиная регенерировать.

Wolfspaw (Волчья Лапа)

Это изделие походит на простой амулет крестьянина. Это волчья лапа, наполненная вольфсбаном. Есть кожаная петля соответствующей длины для подвешивания ее вокруг человеческой шеи. Обладатель этого амулета излучает 10-ти футовый по ширине круг, который предотвращает от входа всех волков, собак или другую собачью разновидность. Вампиры в форме волка, вервольфы в форме волка или гибрида, и даже гноллы удерживаются на расстоянии.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	1
МАГИ	2
ЖРЕЦЫ	5
МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ	10
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ	11
НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ	19